JUEGOS EXÓTICOS

ÍNDICE

JUEGOS EXÓTICOS

La belote	1-12
El khanhoo	13-24
El skat	25-36
Es as nas	37-46
El møs	47-60
El tarot	61-74
El kabu	75-84
El doppelkopf	85-96
El whist	97-110
El kowah	111-122
El May I?	123-134
El NLK	135-146
El Bog	147-156
El durak	157-168

La Belote

La belote es el juego nacional francés. Deriva del Klaberjass holandés, una variante de los jass suizos. Empezó a jugarse en Francia a principios del siglo xx, y pronto alcanzó una gran difusión. Millones de personas en todo el mundo lo juegan en alguna de sus variantes. Su nombre proviene, al parecer, del de un tal *monsieur* Belot, quien según algunos fue uno de los primeros en fijar las reglas del juego. Otros opinan que es una derivación de la expresión francesa *bel atout* (buen triunfo).

Objetivo del juego

Conseguir, en varios juegos parciales, la puntuación necesaria (generalmente 1.000 puntos) para ganar la partida. Los puntos se obtienen con las combinaciones que se forman en la mano, más el valor de las cartas ganadas en las bazas y el de los diversos premios establecidos.

«Los jugadores de cartas», pintura al óleo del artista holandés Van Tilburg (1625-1678).

Origen: **Francia**

Baraja: **francesa**

N° de naipes: **32 cartas (según el número de jugadores)**

Jugadores: **de 2 a 4**

Duración de la partida: **a establecer por los jugadores**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **bazas de puntos y combinaciones**

NÚMERO DE JUGADORES

La belote se juega entre dos, tres o cuatro jugadores. En el último caso lo corriente es jugar por parejas.

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la belote se emplea una baraja francesa de la que se han retirado los doses, los treses, los cuatros, los cincos y los seises. Quedan, por tanto, 32 cartas (las mismas que en la baraja alemana de skat).

ORDEN DE LAS CARTAS

Para ligar escalera, el orden de las cartas, de mayor a menor, es: as, rey, dama, valet, diez, nueve, ocho y siete. El as sólo puede ligar a continuación del rey y nunca con la carta menor de la escalera, aunque en este caso sea el siete.

Para las bazas, el orden de las cartas depende de si es del palo de triunfo o de uno de los otros tres. Así, en el palo de triunfo, el orden será: valet, nueve, as, diez, rey, dama, ocho y siete. En cambio, en los palos que no son triunfo, será: as, diez, rey, dama, valet, nueve, ocho y siete.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor total de las 32 cartas con que se juega a la belote es de 152 puntos, que se distribuyen del siguiente modo, según las cartas sean o no del palo de triunfo:

• En el palo de triunfo: valet (V), 20 puntos; nueve, 14 puntos; as (1), 11 puntos; diez, 10 puntos; rey (R), 4 puntos; dama (D), 3 puntos; finalmente, el siete y el ocho no tienen ningún valor en puntos, pero son importantes tanto para las combinaciones como para las bazas.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar carta del palo de la carta de salida.

baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador.

belote Combinación formada por el rey y la dama de triunfo.

brelán Combinación formada por cuatro cartas del mismo índice.

capote No hacer ninguna baza en un juego parcial.

cartas complementarias Grupo de tres cartas que recibe cada jugador después de haberse declarado el triunfo.

combinaciones Grupos de cartas que cumplen alguna condición especial y que tienen alguna bonificación en puntos.

cuarta Escalera de cuatro cartas.

escalera Combinación de tres, cuatro o cinco cartas consecutivas del mismo palo.

fallar Jugar carta del palo de triunfo por no tener carta del palo de salida.

fallo *Estar fallo a un palo* es no tener ninguna carta de ese palo.

jugador mano Jugador que tiene la primera voz en los anuncios y al que corresponde jugar la primera carta en cada baza.

ligar Conseguir formar alguna combinación de cartas.

marcar el triunfo Señalar el triunfo; puede hacerse con una carta descubierta o mediante la declaración de un jugador.

mayor Escalera cuya carta superior es el as.

paso Declaración hecha por un jugador que no acepta el palo de triunfo marcado por la carta descubierta o que no quiere elegir triunfo.

quinta Escalera de cinco cartas.

renuncio *Hacer un renuncio* es no asistir pudiendo hacerlo.

tercia Escalera de tres cartas.

triunfo Palo elegido en cada juego parcial para dominar sobre los demás palos.

voy a... Inicio de la declaración de triunfo por parte de un jugador.

• En un palo que no sea triunfo: as (1), 11 puntos; diez, 10 puntos; rey (R), 4 puntos; dama (D), 3 puntos; valet (V), 2 puntos; siete, ocho y nueve no tienen valor en puntos, pero sirven, asimismo, para realizar combinaciones y obtener bazas.
Como puede apreciarse, sólo el valet y el nueve varían radicalmente de valor y, en consecuencia, de orden, en función de que sean o no del palo de triunfo. Las demás cartas valen igual en ambos casos.

COMBINACIONES

Cada jugador puede hacer tres clases de combinaciones con sus cartas: *brelán, escalera* y *belote*.
Brelán. Un brelán es la combinación de cuatro cartas del mismo índice (cuadro dieces, cuatro ases, etc.). Cuando dos jugadores tienen brelán, el de mayor valor gana y

VALOR DE LAS COMBINACIONES

Brelán Cuatro cartas del mismo índice. De mayor a menor:

Brelán de valets:	200 puntos
Brelán de nueves:	150 puntos
Brelán de ases:	100 puntos
Brelán de dieces:	100 puntos
Brelán de reyes:	100 puntos
Brelán de damas:	100 puntos
Brelán de ochos:	0 puntos
Brelán de sietes:	0 puntos

Escalera Combinación de cartas consecutivas del mismo palo. Escalera mayor: aquella cuya carta superior es el as.

Escalera tercia (de tres cartas):	20 puntos
Escalera cuarta (de cuatro cartas):	50 puntos
Escalera quinta (de cinco cartas):	100 puntos
Escaleras de seis o siete cartas:	100 puntos
Escalera de ocho cartas (una quinta y una tercia):	120 puntos

Belote Combinación de rey y dama de triunfo: 20 puntos

VALOR DE LAS CARTAS

Para ligar escalera, de mayor a menor:

As (1)
Rey (R)
Dama (D)
Valet (V)
Diez
Nueve
Ocho
Siete

Para hacer bazas

a) En el palo de triunfo, de mayor a menor:

Valet (V):	20 p.
Nueve:	14 p.
As (1):	11 p.
Diez:	10 p.
Rey (R):	4 p.
Dama (D):	3 p.
Ocho:	0 p.
Siete:	0 p.

b) En los palos que no son triunfo, de mayor a menor:

As (1):	11 p.
Diez:	10 p.
Rey (R):	4 p.
Dama (D):	3 p.
Valet (V):	2 p.
Nueve:	0 p.
Ocho:	0 p.
Siete:	0 p.

anula al otro, de acuerdo con el orden y la valoración siguientes, de mayor a menor: brelán de valets, 200 puntos; brelán de nueves, 150 puntos; brelán de ases, 100 puntos; brelán de dieces, 100 puntos; brelán de reyes, 100 puntos; brelán de damas, 100 puntos. Los brelanes de ochos y sietes no valen nada.

Escalera. Una escalera es la combinación de tres, cuatro o cinco cartas consecutivas del mismo palo. Se llama *tercia* cuando está formada por tres cartas, y vale 20 puntos; la de cuatro cartas se llama *cuarta* y vale 50 puntos; la escalera de cinco cartas es la *quinta* y su valor es de 100 puntos. Se dice de cualquiera de ellas que es *mayor* cuando su carta superior es el as.

La escalera de superior valor gana y anula a las demás, pero no tiene valor alguno cuando en la mano de otro jugador haya un brelán. En el caso de que más de un jugador tuviera escalera, y no hubiese ninguna combinación de mayor valor, ganaría la que tuviera mayor número de cartas correlativas. Si el número de éstas fuese el mismo, ganaría la que en su extremo superior tuviera la carta más alta. De persistir el empate, ganará la que sea del palo de triunfo. De no serlo ninguna, pueden establecerse diversas opciones o variantes:

- gana el jugador que la ha anunciado primero (es decir, el mano o el más cercano a él);
- en el caso de que haya sólo dos jugadores en la partida, ninguno de ellos se anota el valor de la escalera; de ser más de dos los participantes en la partida, podría repartirse el valor de la escalera entre los que tienen empate.

Cualquier escalera superior a una quinta, es decir, de seis o siete cartas, no tiene más valor que ésta. Sin embargo, con ocho cartas correlativas se obtiene una quinta (100 puntos), más una tercia (20 puntos).

Belote. La belote consiste en la combinación del rey y la dama de triunfo. Vale 20 puntos.

El valor total de una escalera que contenga estas dos cartas es el de la suma de los valores de la escalera y la belote.

INICIO DEL JUEGO

Como repartir las cartas supone un inconveniente, especialmente entre dos jugadores, debe sortearse quién lo hará primero. Para ello, cada jugador toma una carta y el que saque la más baja será el dador. Éste, después de barajar y dar a cortar el mazo, repartirá seis cartas a cada jugador, en dos grupos de tres cartas, cuando sean dos o tres los jugadores. Si son cuatro, dará cinco cartas a cada uno en dos veces: tres en la primera y dos en la segunda. Una vez repartidas las cartas descubrirá la siguiente del mazo, que dejará junto a éste para marcar el triunfo.

En los juegos parciales siguientes, con tres o cuatro jugadores, se repartirán las cartas por turno. En cambio, en las partidas de dos jugadores, repartirá el jugador que en el juego anterior haya obtenido mayor puntuación.

Si al dar las seis cartas o al volver la que marca el triunfo se descubre alguna carta más, será obligatorio dar de nuevo las cartas y el reparto lo hará el mismo jugador. Además, el infractor sufrirá la penalización en puntos correspondiente.

DESARROLLO DEL JUEGO

La primera voz. Una vez distribuidas las cinco o seis cartas a cada jugador, inicia el juego el mano, sen-

El valor de las cartas varía según se trate o no del palo de triunfo. A la izquierda, el orden de las cartas en el palo de triunfo. A la derecha, el orden en los otros palos.

tado a la derecha del dador. Lo primero que hace es examinar la fuerza de su palo de triunfo (representada sobre todo por el valet y el nueve), así como el número de cartas principales de otros palos, para aceptar o no el palo de triunfo marcado. En caso de no hacerlo, dirá *paso*.

Ahora es el siguiente jugador quien tiene las mismas opciones: aceptar o no el triunfo marcado. Si también pasa, el turno de hablar corresponderá al jugador siguiente, y así hasta que un jugador acepte el triunfo o la voz vuelva al jugador mano sin que nadie lo haya aceptado.

La segunda voz. Cuando todos han pasado y vuelve a tener voz el jugador mano, los jugadores tienen la posibilidad de escoger el triunfo que prefieran, teniendo en cuenta que cuando un jugador dice *voy a...*, y cita el palo elegido, los siguientes pierden toda opción a hablar. Sólo en el caso de que, empezando por el mano, todos pasaran por segunda vez, se anularía el reparto y el mismo jugador que repartió antes volvería a dar las cartas.

Las cartas complementarias. Una vez que un jugador ha aceptado un palo como triunfo, sea marcado o escogido, se procede al reparto de tres cartas más a cada jugador de una sola vez. En el caso de que sean cuatro los jugadores, en este segundo reparto sólo se dan dos cartas al jugador que ha aceptado el triunfo, ya que éste tomará como tercera carta la que se encuentra descubierta sobre la mesa. De este modo, cada jugador tendrá nueve cartas cuando la partida se desarrolle entre dos o tres jugadores, y ocho cartas cuando jueguen cuatro.

Preliminares para menos de cuatro jugadores. En las partidas entre dos o tres jugadores, después de la distribución complementaria de cartas, el dador saca de debajo del mazo la última carta y la deja sobre la mesa junto a la descubierta anteriormente. Esta segunda carta no tiene ninguna función en el juego, y sólo se expone para orientación de los jugadores.

Asimismo, en estas partidas de dos o tres jugadores y cuando el palo de triunfo es el de la primera carta que se descubrió junto al mazo, el jugador que tiene el siete de ese palo puede tomar la carta descubierta y reemplazarla por el siete. Esto debe hacerse inmediatamente después de haberse distribuido las tres cartas complementarias, pues tal derecho prescribe en el momento en que otro jugador inicia su juego. La carta tomada y reemplazada por el siete puede servir al jugador para completar o mejorar cualquier combinación.

Cuando los jugadores son cuatro, no hay posibilidad de sustituir por

La quinta es una escalera formada por cinco cartas consecutivas del mismo palo.

Un brelán es la combinación de cuatro cartas del mismo índice.

el siete la carta que marca originalmente el triunfo.

Anuncio de las combinaciones. Al recibir las tres cartas complementarias, cada jugador examinará sus nueve cartas. A continuación, el jugador mano anunciará las combinaciones que tenga; es obligatorio que lo haga antes de poner sobre la mesa la primera carta para iniciar el juego de bazas.

Después, cada jugador, en su turno y antes de jugar la carta de la baza, anunciará aquellas combinaciones cuyo valor sea superior al de las anunciadas por los jugadores anteriores. Así, cada jugador habla por turno antes de jugar la carta sobre la mesa. Cualquier anuncio hecho en otro momento será considerado nulo.

Todos los anuncios deberán hacerse expresando el nombre particular de la combinación anunciada, pero no el valor de la misma. Por consiguiente, si un jugador tiene una serie de cuatro cartas iguales (excepto si se trata de sietes u ochos, que no valen nada), anunciará brelán, sin indicar de qué cartas se trata. Lo mismo hará con las combinaciones de escalera, en las que sólo indicará el número de cartas (tercia, cuarta, quinta).

Cada jugador anunciará sus combinaciones empezando siempre por el brelán y continuando por la escalera (ésta también en orden descendente, teniendo siempre en cuenta que la combinación anunciada debe ser superior a la manifestada anteriormente por otro jugador).

Cuando un jugador no puede hacer un anuncio superior al anterior, se limitará a decir que *está bien*.

Una vez aceptado el anuncio de una jugada, el jugador que lo haya hecho debe mostrar la jugada anunciada, pero solamente después de que todos hayan puesto sobre la mesa la primera carta, correspondiente a la primera baza.

La belote, en cambio, no se anuncia en esta primera baza, sino que es independiente y se declara cuando, en el curso del juego, el jugador que la posee juega el rey de triunfo; deberá decir entonces *belote* (puede darse el caso en la primera baza). Posteriormente, cuando juegue la dama de triunfo en otra baza, deberá anunciar *rebelote*. No importa que estas bazas las gane el jugador que posee la belote o algún otro. Si el jugador que la tiene omitiera alguna de estas declaraciones, perdería el derecho al cobro de los puntos que le corresponden por esa combinación.

El carteo. El carteo es la fase del juego en la que se juegan las cartas sobre la mesa en las sucesivas bazas (nueve para dos o tres jugadores, ocho para cuatro jugadores).

Lo inicia el jugador mano, que pone sobre la mesa, descubierta, la carta que más le convenga de acuerdo con las que tiene y su plan de juego. Cada uno de los jugadores jugará la carta que más le convenga, teniendo en cuenta las condiciones siguientes:

- es obligatorio asistir, es decir, la carta debe ser del mismo palo que

la jugada por el mano, aunque no es obligatorio montar (o sea, no hay que jugar una carta superior);
• en el caso de jugarse el palo de triunfo, además de asistir es obligatorio montar;
• cuando no se puede asistir, es obligatorio fallar (jugar triunfo), a menos que se juegue por parejas y la baza sea del compañero.

Gana la baza el jugador que ha jugado la carta de mayor valor del palo iniciado por el mano (si no hay triunfo entre las cartas de la baza), o el jugador que ha jugado el triunfo de mayor valor (si hay triunfos entre las cartas de la baza).

El jugador que gane una baza será el que salga (el mano) en la baza siguiente. Pero antes deberá recoger las cartas y colocarlas ordenadamente ante sí, aunque sin amontonarlas con las otras cartas ganadas, ya que hay que separar bien las bazas, a fin de poder comprobar los posibles renuncios (no servir carta del palo de salida). El ganador de la última baza tiene un premio de 10 puntos (las diez de últimas).

Se dice que un jugador ha hecho *capote* cuando no ha conseguido ganar ninguna baza. Cuando se trata de dos jugadores, el contrario del que ha hecho capote recibe 100 puntos. Estos mismos puntos recibe el jugador que en la partida de tres jugadores deja capotes (sin hacer ni una baza) a los otros dos; cuando en estas partidas es un solo jugador el que queda capote, los otros dos reciben un premio de 50 puntos cada uno. En el caso de partida individual de cuatro jugadores rigen las mismas normas, es decir, los jugadores que no quedan capotes se reparten los 100 puntos de premio; en el juego por parejas, la que deja capote a la otra tiene un premio de 100 puntos.

SABÍA QUE...

... LA ÚNICA REINA DE LA BARAJA FRANCESA ES LA DAMA DE TRÉBOLES

En efecto, en la baraja francesa no hay reinas como en la inglesa (Q), sino *dames* (D), es decir, damas o señoras. Cada una de estas damas tiene un nombre: la dama de picas es Pallas, la diosa griega de la sabiduría; la de corazones y la de diamantes son Judith y Rachel, que son personajes bíblicos, y la de trébol es Argine, la única reina de la baraja francesa, porque Argine es un anagrama de Regina, que en latín quiere decir reina.

FINAL DEL JUEGO

Cada juego parcial termina en el momento en que se han jugado todas las bazas y no queda ninguna carta en las manos de los jugadores. Entonces se procede a la valoración de las cartas que forman las bazas ganadas por cada jugador. También puede terminar un juego parcial cuando así lo desee cualquiera de los jugadores, por creer que ya ha alcanzado o sobrepasado los puntos requeridos para ganar la partida, en cuyo caso dirá *he terminado*; una vez pronunciadas esas palabras, no tiene derecho a descubrir las cartas de sus bazas para asegurarse de que ha contado bien los puntos, así que debe asegurarse de no cometer un error. Si

PREMIOS Y PENALIZACIONES

Premios especiales	
Por dejar capote*	100 puntos
Por ganar la última baza (las diez de últimas)	10 puntos
Por no servir un jugador al palo de salida pudiendo hacerlo**	10 puntos
Penalizaciones	
Por cometer un error al dar las cartas	10 puntos
Por descubrir del mazo más de una carta	10 puntos
Por olvidar volver la última carta del mazo después de dar las tres cartas complementarias en una partida de dos o tres jugadores	10 puntos
Por jugar o anunciar jugadas fuera de turno	10 puntos
Por amontonar las cartas de las bazas ganadas	10 puntos
Por no enseñar las cartas de una combinación aceptada como buena	10 puntos

* El jugador que deja capote no se anota las diez de últimas.
** Para cada uno de los otros jugadores.

La belote es la combinación formada por el rey y la dama del palo de triunfo, que en este caso es el de corazones.

le faltaran puntos para terminar la partida, la perdería aun en el caso de que los contrarios tuvieran menos puntos. Si la partida era entre dos jugadores, resultaría vencedor el que no cometió el error; si fueran más de dos los jugadores, la partida continuaría hasta que uno de los otros jugadores alcanzara la puntuación necesaria para terminar y ganara; en el caso de la partida por parejas, ganaría la pareja que no hubiera cometido el error.

El jugador que dice *he terminado* no puede interrumpir el juego sin haber ganado, por lo menos, una baza que contenga una o más cartas de valor, pues hasta ese momento no puede anotarse a su favor ni el valet ni el nueve de triunfo, ni combinación alguna que tenga en la mano.

El juego no puede detenerse cuando solamente falte una baza por jugar.

También se termina la partida cuando, sin haber interrumpido el último juego parcial, y al término del mismo, uno o más jugadores sobrepasan, al hacer sus anotaciones, la puntuación requerida. Gana el jugador que mayor puntuación haya alcanzado.

ANOTACIÓN

Al terminar cada juego parcial se procede a la anotación de los puntos que por distintos conceptos haya obtenido cada jugador, en la forma y orden siguientes:

1) el valor de la combinación o combinaciones anunciadas en ese juego parcial y aceptadas por el jugador contrario;
2) el valor de las cartas de las bazas ganadas;
3) el valor de los premios, si los tuviera;
4) el valor de las penalizaciones a que se hubiera hecho acreedor; estos puntos son negativos y se restan de los otros.

Cuando al final de un juego parcial los jugadores han sumado todos los puntos de sus anuncios y bazas y los han anotado en el marcador, no se admiten reclamaciones por posibles olvidos. Gana el jugador que haya obtenido la puntuación más alta.

En el marcador debe anotarse, de forma legible, el total de puntos obtenido en cada juego parcial.

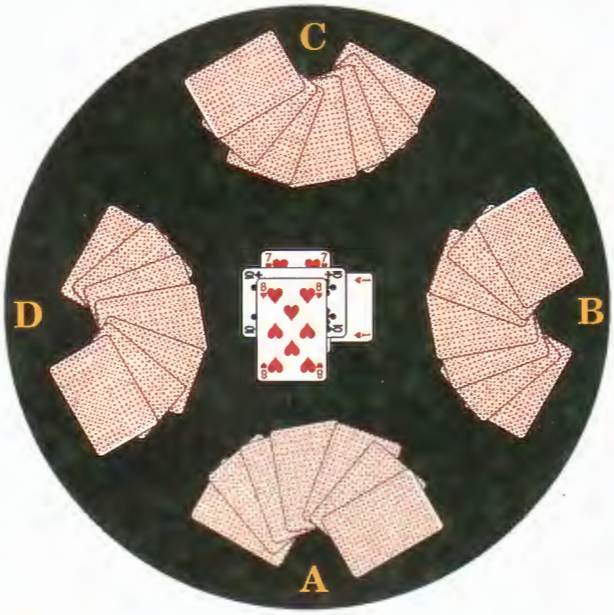
Para que el jugador que marcó triunfo pueda anotarse sus puntos, es necesario que totalice más que cualquiera de los otros jugadores. En caso contrario, el jugador que le supere aumentará su propia puntuación con los puntos logrados por aquél. Si lo superara más de un jugador, se anotaría los puntos el que obtuviera mayor puntuación en el juego parcial siguiente. En caso de empate entre el que ha marcado el triunfo y otro jugador, la resolución de la igualdad se dejará pendiente hasta el final del siguiente juego parcial; el jugador que logre más puntos en éste, se anotará a su favor la puntuación pendiente.

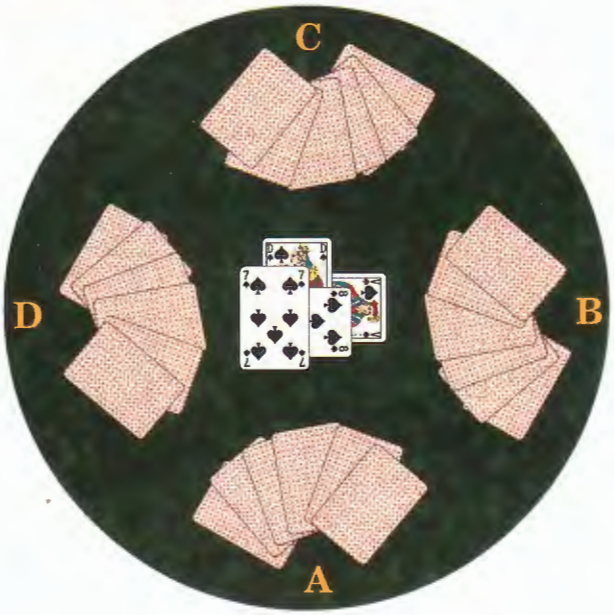
PARTIDA COMENTADA

Una partida de belote está compuesta de varias partes: un primer reparto, aceptación del triunfo o elección de otro palo como triunfo, segundo reparto, declaraciones y juego de las bazas. Gracias a la declaración de las combinaciones de cartas que se tienen en la mano se pueden conseguir puntos, pero ello permite también conocer a todos los jugadores la distribución y composición de la mano de cada jugador. De este modo es posible establecer estrategias para el juego de bazas y no hacerlo a ciegas.

1 Cuando son cuatro los jugadores de la partida de belote, el distribuidor –A en este caso– da cinco cartas a cada uno de ellos en dos vueltas –tres cartas en la primera, dos en la segunda– y descubre la siguiente del mazo para el triunfo.

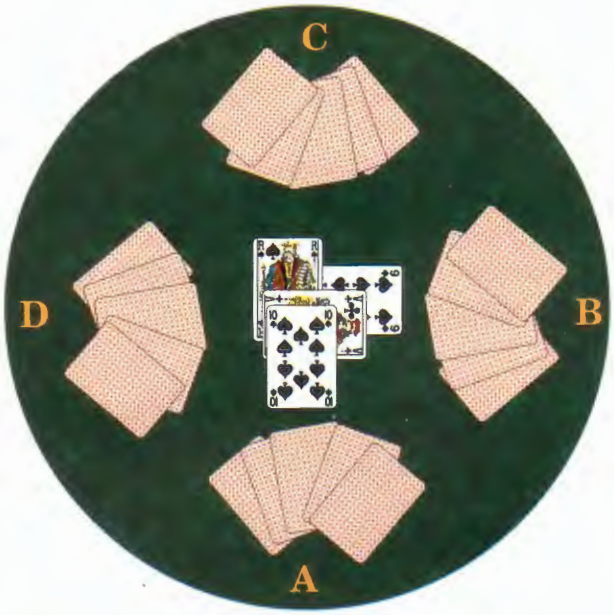
2 B, jugador mano, que tiene el valet de picas, acepta el triunfo picas, ya que así tomará el nueve de la mesa. A termina de dar las cartas: dos a B –que tomará el nueve de picas para completar su mano–, tres a C y D, y las tres últimas para él.
B anuncia su cuarta, C y D no pueden superarla y A pregunta *¿con qué carta?* B contesta *al as,* y A responde *está bien*, ya que su cuarta es de menor valor. B muestra su cuarta y D su tercia de diamantes, cuyos puntos se añaden a los de la pareja.



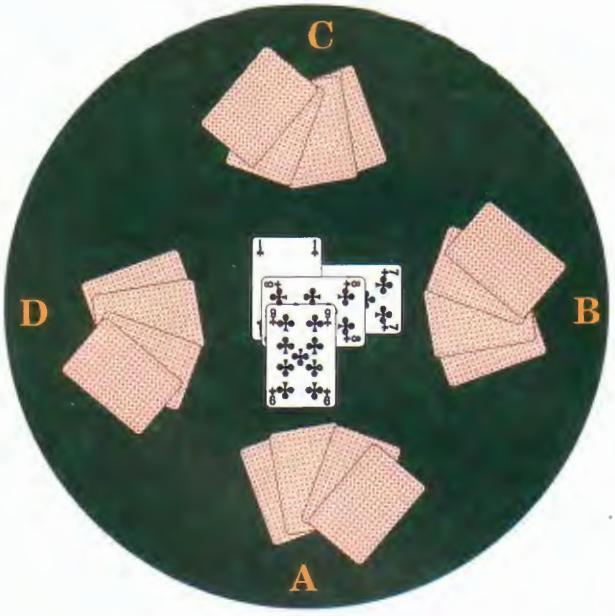


3 B sale del as de corazones, C pone su siete, D pone el diez de tréboles y A el ocho, que es su única carta del palo de corazones. Es conveniente, cuando se está fallo del palo del compañero y éste gana la baza, que las cartas que se echan en la baza sean las de mayor valor posible en puntos.

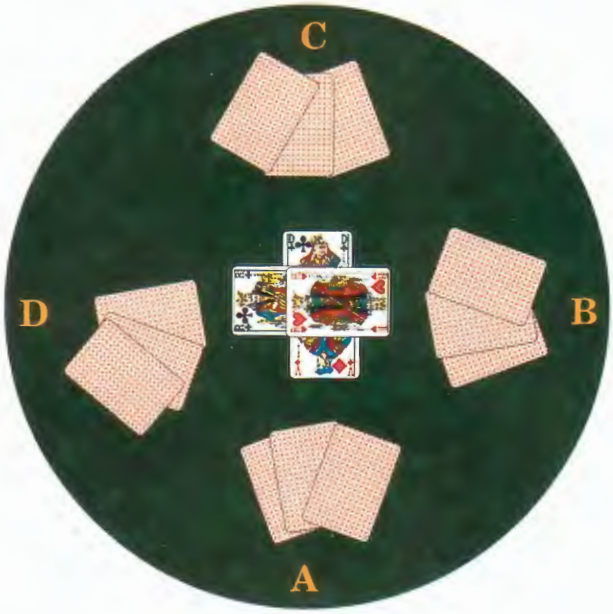
4 Ahora B juega su valet de picas pues, aunque tiene pocos triunfos, le interesa quitárselos a los contrarios para que no le fallen su palo de corazones, que se propone afirmar. C pone la dama de picas y anuncia su belote, D tira su único triunfo, el ocho, y A pone el menos valioso de los suyos, el siete.



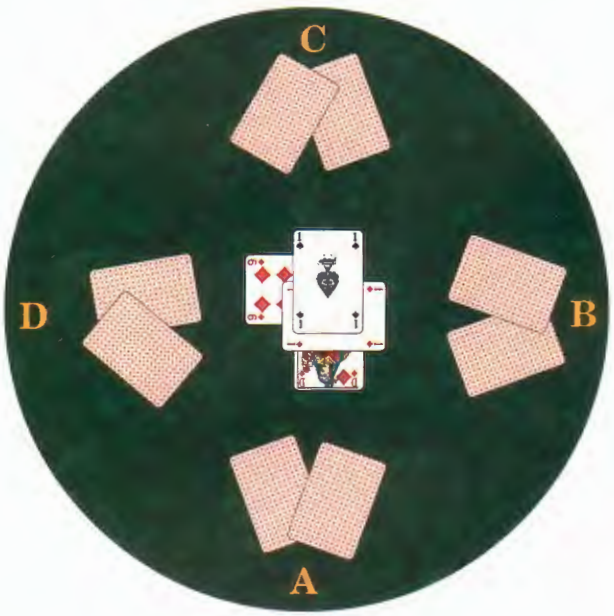
5 B juega ahora su segundo y último triunfo, el nueve de picas. C pone el rey de picas (rebelote). D, como la baza es de su compañero, echa más puntos: el valet de tréboles. A no tiene más remedio que jugar su último triunfo, el diez de picas.



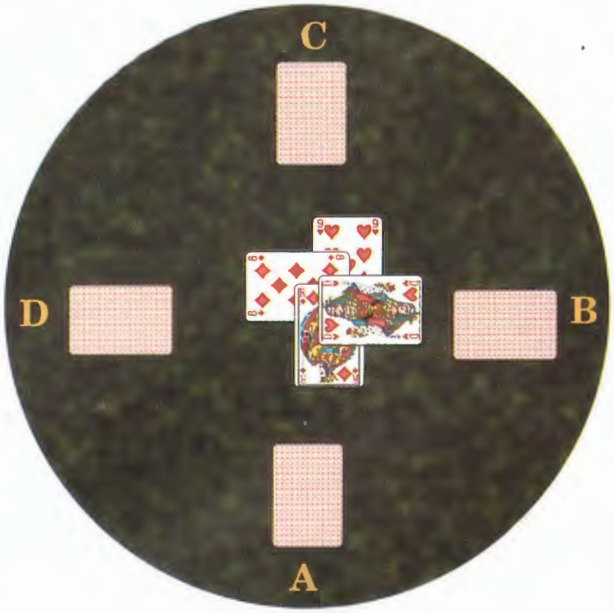
6 B, sin triunfos, puede optar entre jugar corazones para afirmar el palo o jugar otra carta. Sabe que C o A aún tienen un triunfo (falta el as), por lo que pueden fallarle una vez y, si luego juegan tréboles, no hará más bazas. Decide jugar el siete de tréboles.



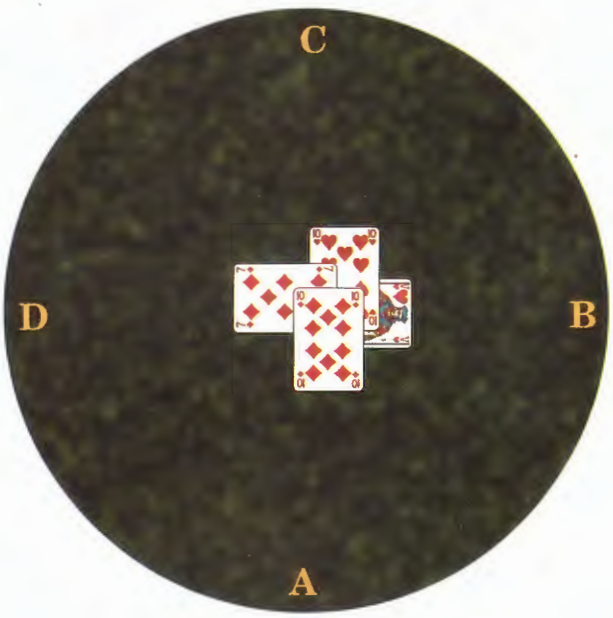
7 Después de haber ganado C la baza anterior con el as de tréboles, juega la dama del mismo palo. D juega su rey. A, que no tiene tréboles ya que ha jugado su única carta de este palo en la baza anterior, juega su carta de menor valor, el valet de diamantes. B echa su carta más valiosa, el rey de corazones.



8 Al jugador D sólo le quedan diamantes. Juega el nueve. Como A no conoce nada sobre la distribución del palo no se atreve a jugar una carta más alta que la dama. B juega su único diamante, el as. La baza es ganada por C, que juega su último triunfo, el as de picas. Ahora ya nadie tiene triunfo.



9 C sabe que los otros dos corazones están en la mano de B (ha visto la cuarta de éste al principio del juego); puede jugar el diez y ganar esta baza, pero prefiere jugar el nueve para guardarse el diez y hacer la última baza, ya que B ganará y tendrá que salir de corazones. Después de que D ha puesto el ocho de diamantes y A su rey de diamantes, B gana con la dama de corazones.



Al escoger el palo de triunfo en la segunda voz, es recomendable contar, por lo menos, con una de las dos cartas principales del palo –valet o nueve–, acompañada, naturalmente, por triunfos menores.

Como hay 162 tantos en disputa en cada juego parcial (dejando aparte los siempre imprevisibles anuncios), el declarante del triunfo deberá conseguir para ganar por lo menos 81 puntos en una partida de dos jugadores (o en la de cuatro por parejas). Para lograrlo, sólo son útiles las cartas fuertes del palo de triunfo: valet, nueve y as (llamadas el «cuarenta y cinco», por ser ésta la suma de sus puntos). Con ellas se suma una gran parte de los 62 puntos del palo de triunfo. También son útiles los ases y dieces de los otros palos, que muy pocas veces serán fallados.

Un juego de muchos triunfos pequeños es bueno para defender, pero no para declarar triunfo.

10 Ahora B juega su última carta, el valet de corazones, que es superado por el diez de C. D juega su último diamante, el siete, y A su diez de diamantes. De este modo la pareja A-C ha ganado la última baza y obtendrá 10 puntos de premio por ello.

Anotación

Pareja B–D			Pareja A–C		
Por la cuarta de B		50 puntos	Belote		20 puntos
Por la tercia de D		20 puntos	Picas:	as	11 puntos
Picas:	valet	20 puntos	Corazones:	diez	10 puntos
	nueve	14 puntos		valet	2 puntos
	diez	10 puntos	Diamantes:	as	11 puntos
	rey	4 puntos		diez	10 puntos
	dama	3 puntos		dama	3 puntos
Corazones:	as	11 puntos	Tréboles:	as	11 puntos
	rey	4 puntos	Diez de últimas		10 puntos
	dama	3 puntos			
Diamantes:	rey	4 puntos			
	valet	2 puntos			
Tréboles:	diez	10 puntos			
	rey	4 puntos			
	dama	3 puntos			
	valet	2 puntos			
Total		**164** puntos	**Total**		**88** puntos

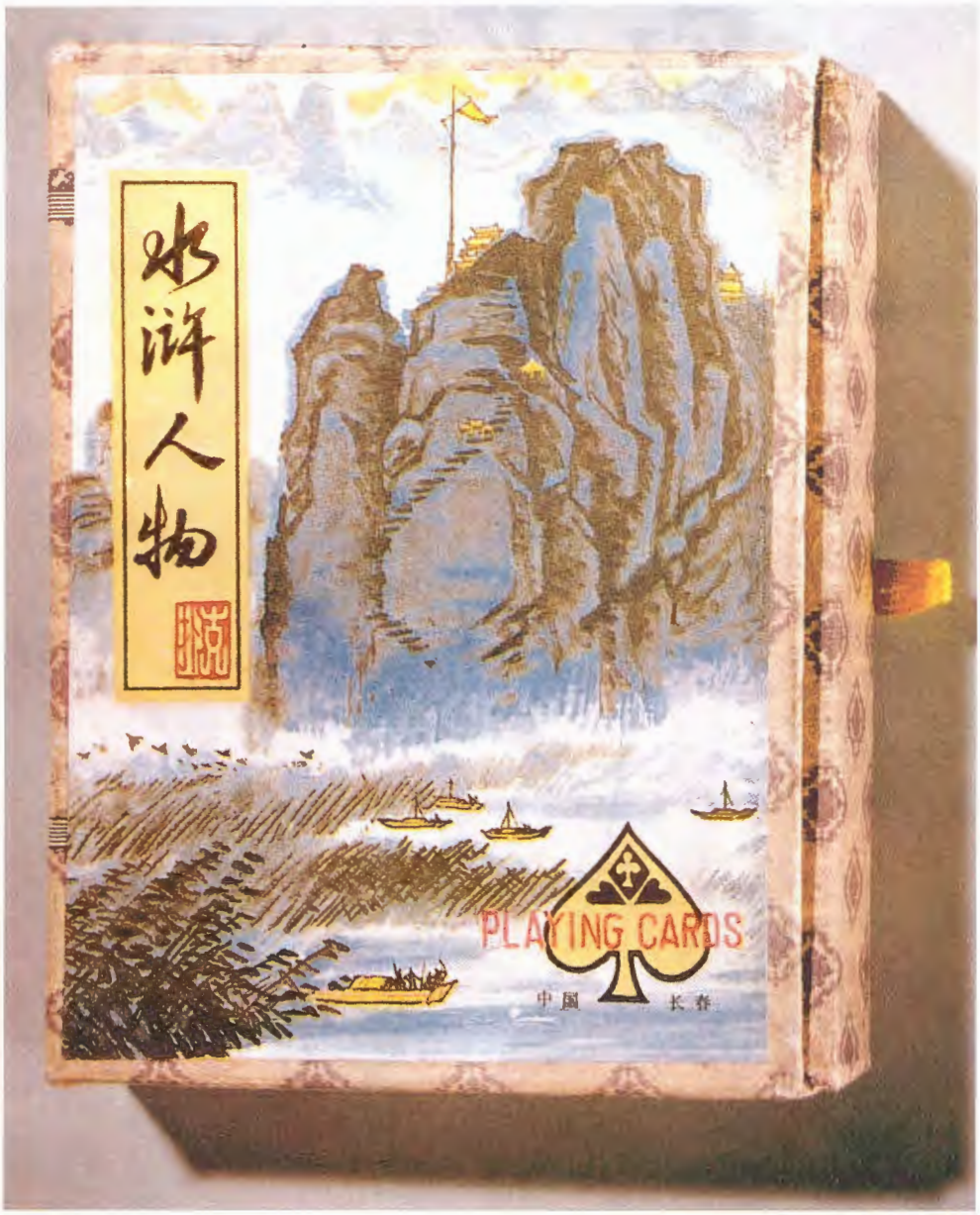
EL KHANHOO

El khanhoo (que se pronuncia «canjú») es un juego de combinación de origen chino que gozó de gran popularidad en la Inglaterra victoriana. Los expertos lo consideran el posible antecesor de todas las versiones de rummy y otros juegos de combinación actuales.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir combinar las cartas de la mano hasta acumular los 50 puntos necesarios para ganar la partida.

La baraja inglesa ha sido adaptada en Oriente para muchos juegos tradicionales, como sucede con el khanhoo.
En la imagen, estuche de una baraja china.



Origen:
China

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
60 cartas naturales y un comodín

Jugadores:
de 2 a 4

Duración de la partida:
de una a dos horas

Dificultad:
♣ ♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
combinaciones

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de khanhoo pueden participar de dos a cuatro jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al khanhoo se utiliza corrientemente la baraja inglesa. Se necesitan dos barajas y se toman treinta cartas de cada una de ellas: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve de picas, corazones y diamantes (veintisiete cartas) y las tres figuras (J, Q, K) de trébol. Se añade un comodín, con lo que queda dispuesto el mazo de 61 cartas del khanhoo.
También puede jugarse con dos barajas españolas de 48 naipes, utilizando las cartas del as al nueve de copas, oros y espadas, y las tres figuras de bastos.

LAS COMBINACIONES

Las cartas pueden combinarse de diversos modos:
1. *Escalera*: tres o más cartas consecutivas del mismo palo.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

ases Grupo de tres o más ases cualesquiera; no es necesario que sean de palos distintos.

cerrar Terminar el juego por haber combinado las quince cartas de la mano.

combinación Grupos de cartas que pueden formarse en la mano según las leyes del juego.

doble Dícese de la combinación formada por dos combinaciones sencillas distintas a la escalera.

escalera Grupo de tres cartas consecutivas del mismo palo. Pueden hacerse de cuatro o cinco cartas, que puntúan como las de tres (1 punto); de seis a ocho cartas forman dos escaleras y valen dos puntos; de nueve cartas forman tres escaleras y valen tres puntos. No puede haber escaleras de más cartas.

figuras Combinación formada por las tres figuras (J, Q, K) de trébol.

grupo real Cada una de las combinaciones que se forman con una figura de trébol y dos cartas idénticas.

khanhoo Combinación formada por el as de corazones, el dos de picas y el tres de diamantes.

¡tomo! Exclamación del jugador que toma o quiere tomar la carta descartada por un jugador que no está sentado a su derecha.

trío Grupo de tres cartas del mismo índice y distinto palo.

2. *Ases*: tres o más ases cualesquiera (no es necesario que sean de palos distintos).
3. *Trío*: tres cartas del mismo índice (es necesario que sean de diferentes palos).
4. *Figuras*: las tres figuras (J, Q, K) de trébol.
5. *Grupos reales*: el rey de tréboles con los dos nueves de corazones, la dama de tréboles con los dos ochos de picas y la jota de tréboles con los dos sietes de diamantes.
6. *Khanhoo*: combinación que se forma con el as de corazones, el dos de picas y el tres de diamantes.

VALOR DE LAS COMBINACIONES

Los valores de las combinaciones de cartas son los siguientes:

1. *Escalera*: 1 punto.
2. *Ases*: 1 punto.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen valor intrínseco alguno; sólo lo tienen las combinaciones.
El orden de las cartas va del as (la menor) al nueve (la mayor).
El orden de las tres figuras de trébol no tiene importancia.

3. *Trío*: 2 puntos.
4. *Figuras*: 3 puntos.
5. *Grupos reales*: 4 puntos cada uno.
6. *Khanhoo*: 5 puntos.
7. *Dobles ases* (es decir, seis ases): 10 puntos.
8. *Doble trío* (las seis cartas del mismo índice): 10 puntos.
9. *Dobles figuras* (las seis figuras de trébol): 10 puntos.

En el khanhoo, las cartas de los tríos han de ser del mismo índice y distinto palo, aunque también existe el doble trío que es la combinación de dos tríos del mismo índice y tiene un valor de 10 puntos.

10. *Doble khanhoo* (los dos khanhoo): 15 puntos.

Cada jugador se anota el valor de sus combinaciones al final del juego parcial. Además, el jugador que cierra recibe un premio de 5 puntos.

EL COMODÍN

El comodín se utiliza para sustituir cualquier carta de una combinación. Si se usa en una combinación expuesta sobre la mesa, no podrá retirarse de ésta, aunque se tenga, posteriormente, la carta representada por él.

¡TOMO!

En el khanhoo existe la posibilidad de que un jugador cualquiera tome el descarte de otro jugador, aunque éste no sea el anterior en el orden de juego, siempre que pueda usar esa carta en una combinación que no sea una escalera. Para ello, el jugador dice «¡tomo!», y muestra las dos cartas que combinan con la que quiere tomar. Esta combinación queda sobre la mesa hasta el fin del juego parcial y no puede retirarse aunque surja la posibilidad de hacer otra combinación más valiosa; así, si un jugador ha tomado un siete para hacer un trío, ya no podrá hacer el grupo real de la jota de trébol.

Si dos jugadores están interesados en tomar una misma carta, tiene preferencia el que forma la combinación más valiosa. Si las dos combinaciones son del mismo valor, tiene preferencia el jugador más cercano –en orden de juego– al que ha dejado la carta.

El turno de juego pasa automáticamente al jugador que ha tomado una carta.

INICIO DE LA PARTIDA

Se sortea el primer dador y se prepara el mazo de 61 cartas.
El dador baraja, da a cortar al jugador de su derecha y empieza a repartir por el de su izquierda.
Da quince cartas a cada jugador, en grupos de tres, y finalmente una decimosexta carta al jugador de su izquierda.

DESARROLLO DEL JUEGO

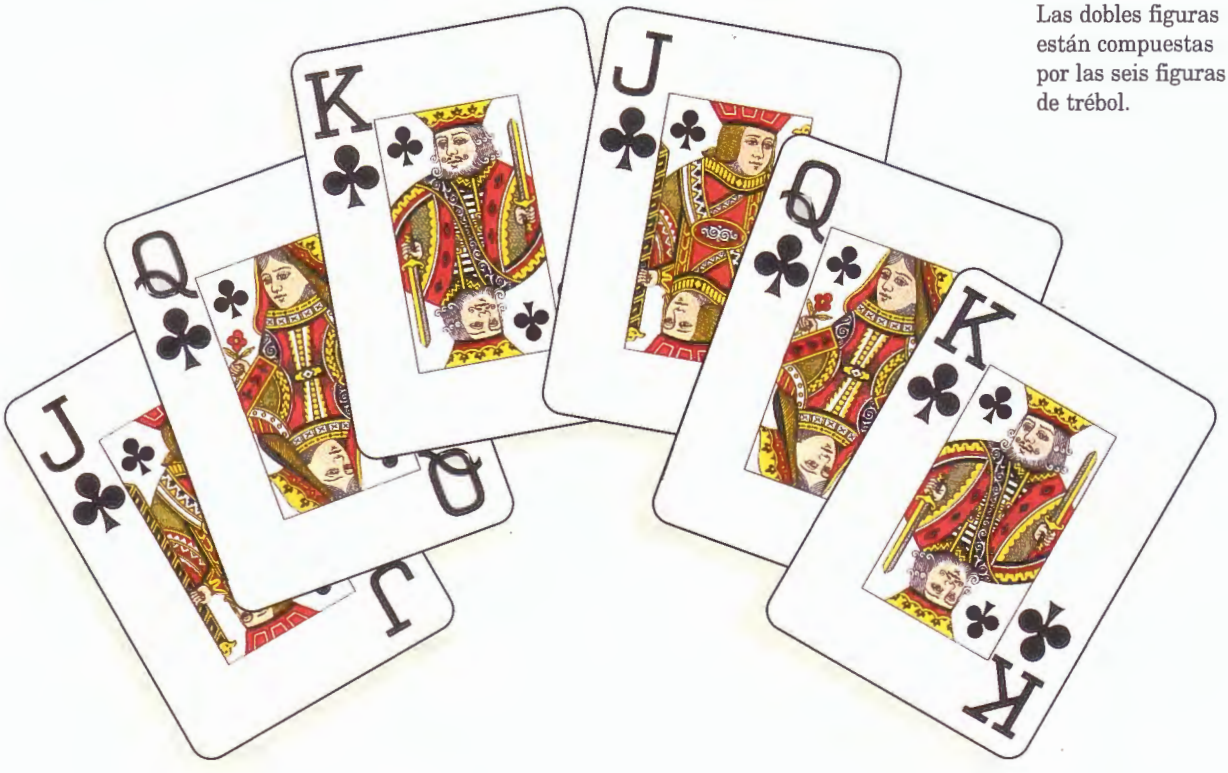
PARTIDA DE DOS O TRES JUGADORES

Quedarán, respectivamente, treinta o quince cartas sin distribuir, que se colocarán en el centro de la mesa y se utilizarán para que el jugador que tiene el turno tome carta si ni él ni el siguiente desean tomar el descarte.
El primero en jugar es el jugador a la izquierda del dador, que se descarta para quedar con quince cartas en la mano como los demás. Si ninguno de los otros jugadores toma el descarte, el turno pasa al de su izquierda, que tomará una carta de la baceta y se descartará de una de las de su mano.
Si se terminan las cartas de la baceta antes de que un jugador cierre, se tomarán las cartas del montón

SABÍA QUE...

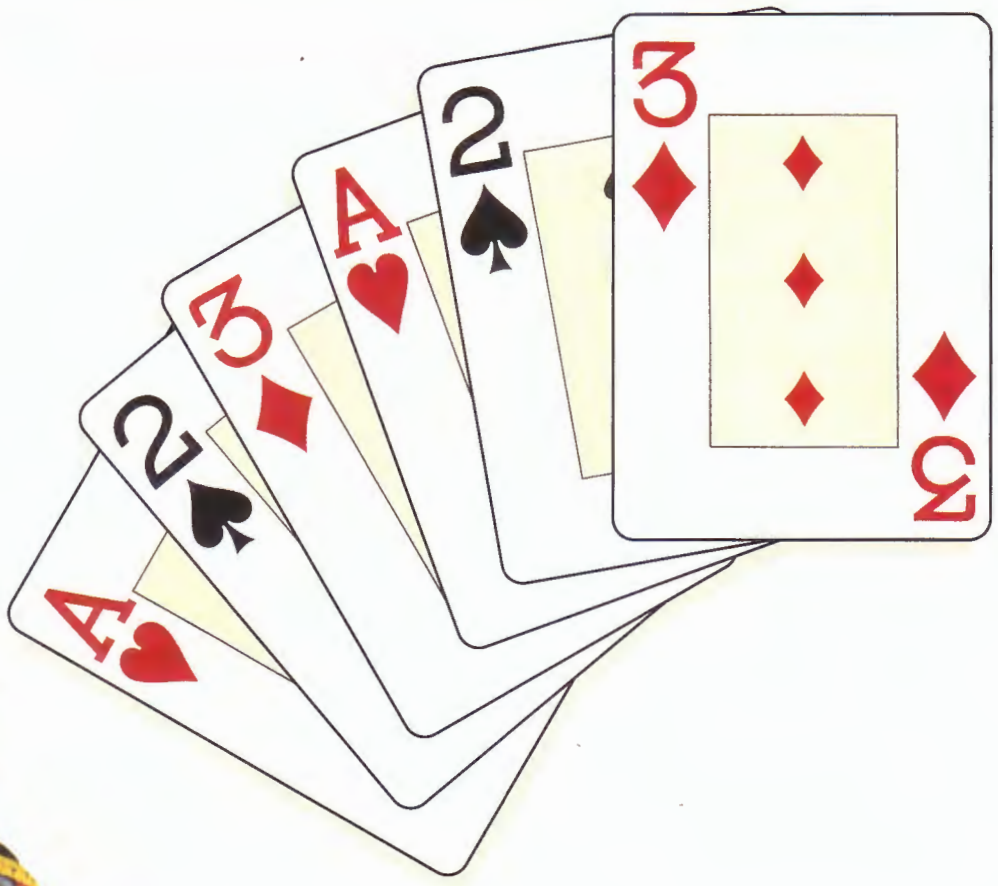
... EL KHANHOO FUE MUY POPULAR A FINES DEL SIGLO XIX EN INGLATERRA

Sir William Henry Wilkinson, experto británico en juegos orientales, que murió en 1930, escribió varios estudios sobre el tema, entre los que destacan *Sobre el ajedrez chino*, *Sobre el origen chino de los juegos de cartas*, *El juego del khanhoo* y *Bridge Maxims* (Hong Kong, 1918). Su pasión por el khanhoo fue tal que adaptó sus reglas al gusto occidental y consiguió que un fabricante de cartas, Charles Goodall, fabricara una baraja especial, que se acompañaba de una pequeña monografía con las reglas del juego.
El khanhoo gozó de tanta popularidad y le dio tanto renombre que sus últimos libros publicados aparecieron firmados por William *Khanhoo* Wilkinson.



Las dobles figuras están compuestas por las seis figuras de trébol.

La combinación de mayor puntuación es el doble khanhoo, que tiene un valor de 15 puntos.



de descartes, se barajarán y se colocarán como nueva baceta.

PARTIDA DE CUATRO JUGADORES

No quedan cartas para la baceta, por lo que es obligatorio que cada jugador tome el descarte del anterior, excepto en los dos casos siguientes:

- si lo toma otro de los jugadores para formar una combinación distinta de la escalera;
- si el jugador que ha de tomarlo tiene la carta idéntica a la de dicho descarte, en cuyo caso puede mostrarla y pasar el descarte al siguiente.

Esta opción es una posibilidad, no una obligación, y al ponerla en práctica se provoca en realidad que pase el turno.

FINAL DE PARTIDA

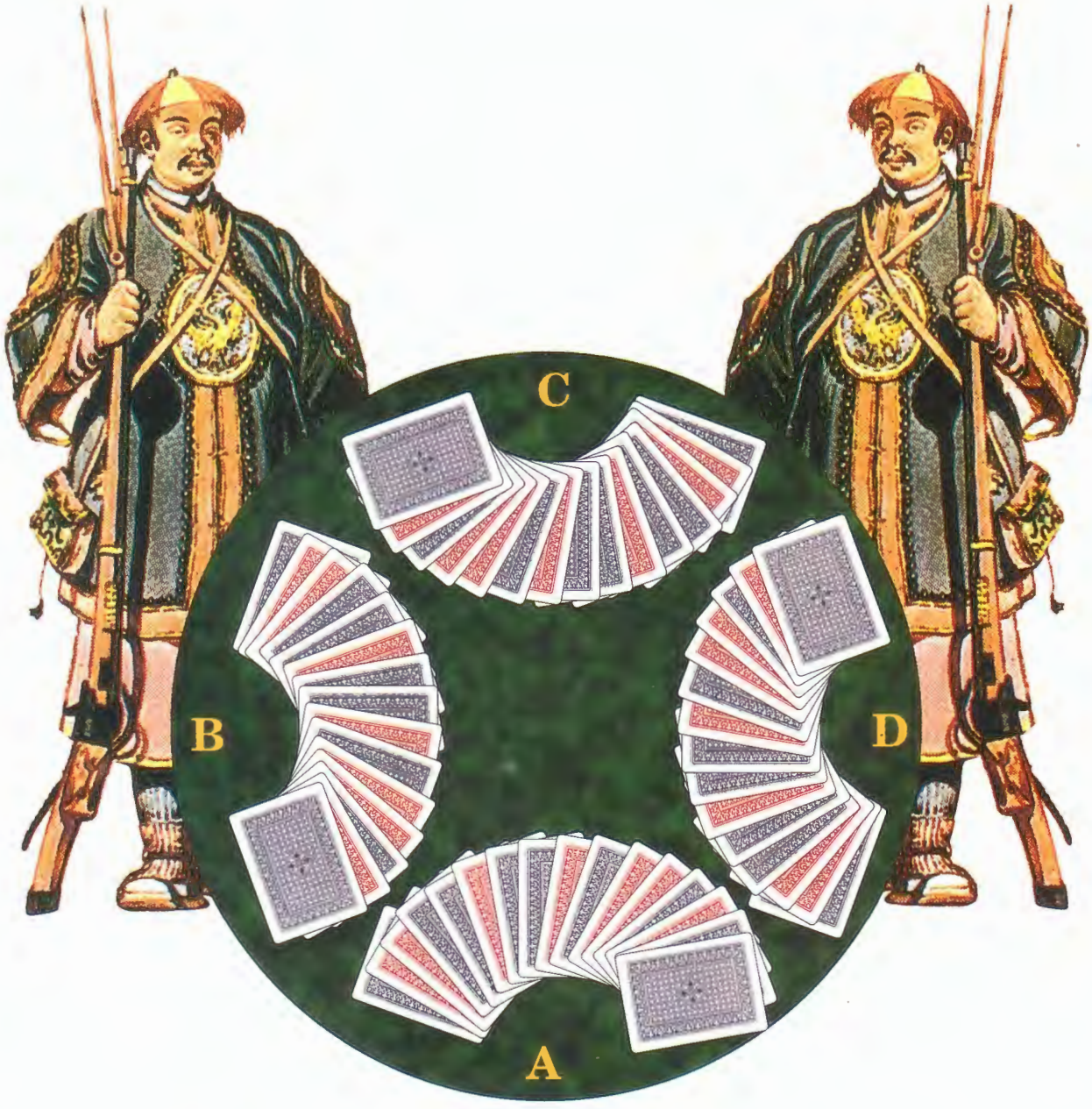
El juego continuará del modo indicado hasta que un jugador consiga combinar las quince cartas de su mano y descartarse de la decimosexta. Deberá mostrarlas y se procederá a la anotación de los puntos obtenidos por los jugadores.

El jugador que ha combinado todas sus cartas recibe 5 puntos extras.

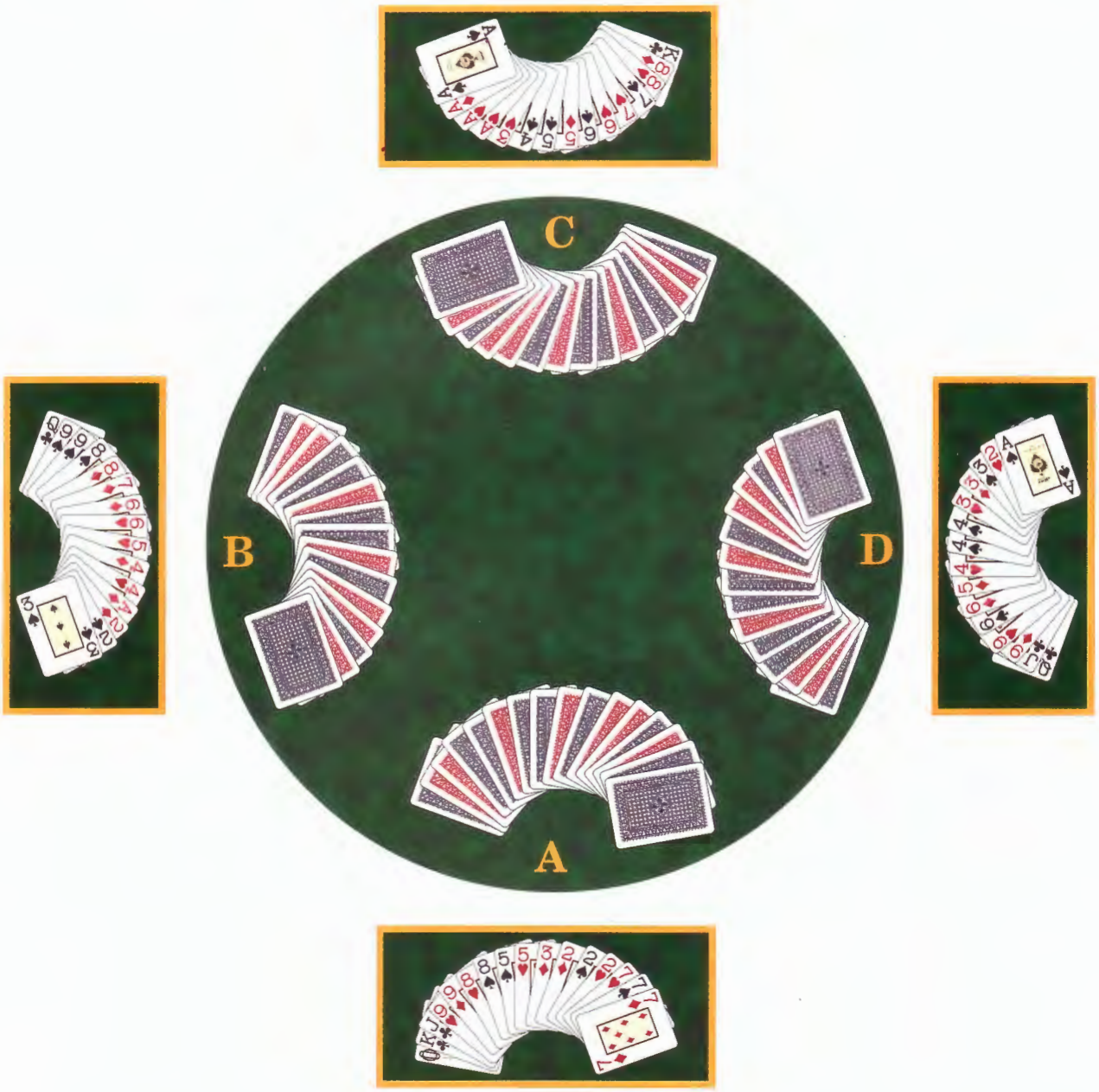
Lo más corriente es jugar hasta que un jugador obtenga 50 tantos. Si en la misma jugada dos jugadores superan esta cifra, gana el que tenga más puntos. Si se produce un empate, todos los jugadores juegan una o más manos adicionales hasta deshacerlo. Si en la mano de desempate un tercer jugador supera en puntuación a los anteriores, gana la partida.

PARTIDA COMENTADA

Para jugar al khanhoo hay que tener preparadas las 60 cartas que se utilizan en el juego, a las que se añade un comodín. Estas cartas constan de dos series de tres palos de nueve cartas numerales cada uno, complementadas por tres figuras. La adaptación indicada en el texto (palos de picas, corazones y diamantes) y figuras de tréboles sirve para poder jugar al khanhoo (y otros juegos orientales) con las cartas de la baraja inglesa. También puede jugarse con parte de la baraja de mah jong.



1 Cuando son cuatro los jugadores, después de repartir (D en este caso) 15 cartas a cada jugador y 16 al mano (A) no queda ninguna carta libre. Si fueran dos o tres los jugadores, quedaría una baceta para tomar cartas.

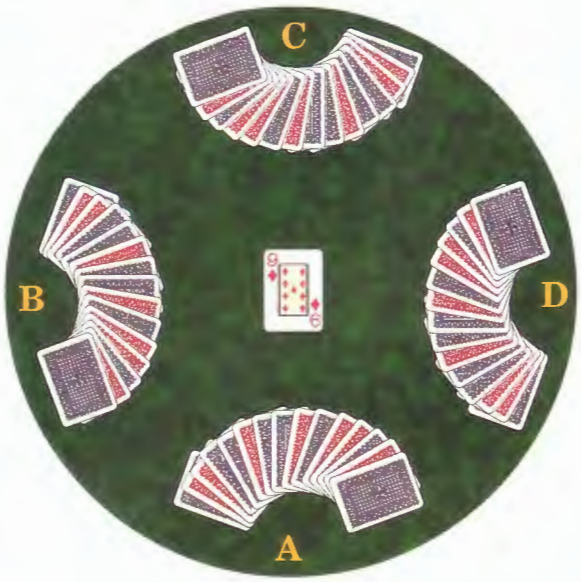


2 A tiene trío de sietes y trío de doses; además, como tiene el comodín, puede hacer realidad cualquiera de su proyectos, pero sólo uno: figuras (le falta la Q), tríos de nueves, ochos o cincos (le falta una carta en cada uno), grupos reales de la K (falta un nueve de corazones) o de la J (falta un ocho de picas) e, incluso, khanhoo, ya que sólo le falta uno de los ases de corazones.

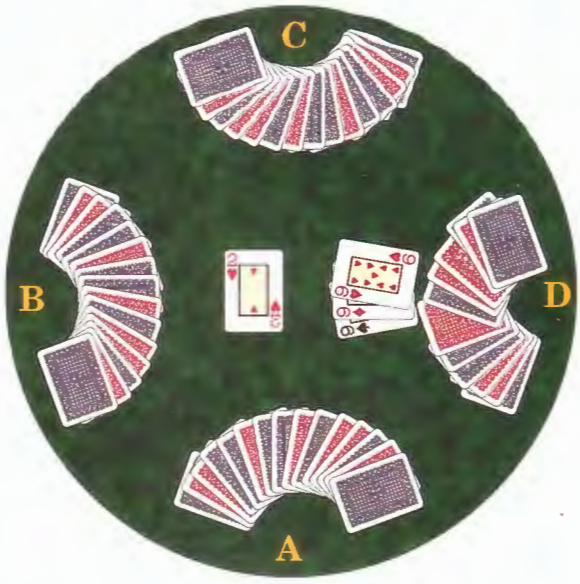
B tiene en proyecto el grupo real de la Q (falta un ocho de picas), tríos de ochos (falta el de corazones), de seises (falta el de picas), de cuatros (falta el de picas) y de doses (falta el de corazones), además de contar con numerosas escaleras (completas y en proyecto). Le sobra un nueve de picas, que sólo tendría utilidad si contara con los seis nueves (doble trío de nueves).

C tiene múltiples escaleras y varios proyectos de tríos, incluso sólo le faltan dos ases para dobles ases (los seis ases).

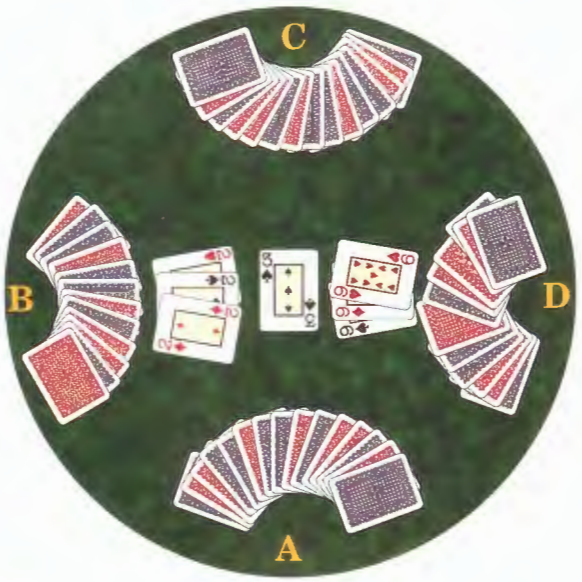
D tiene un trío de treses (el de cuatros no es válido porque hay dos del mismo palo –picas–); le falta el rey de tréboles para tener figuras y cuenta con varias parejas a la espera de la tercera carta para completar el trío (nueves, seises, cuatros).



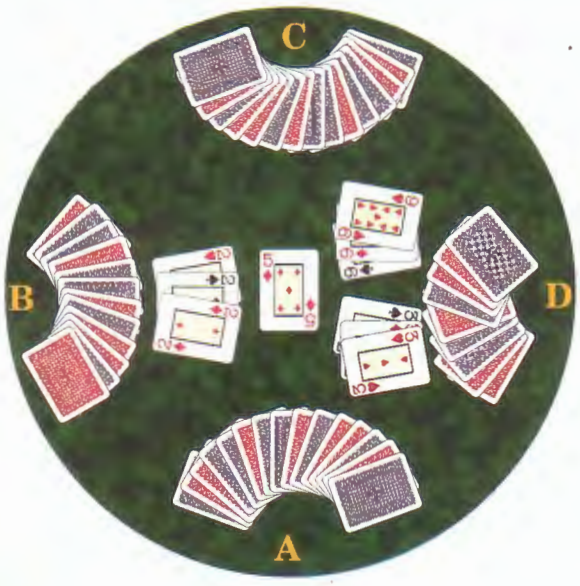
3 A, el jugador mano, se descarta de una de sus cartas –el nueve de diamantes–, por lo que su mano pasa a tener 15 cartas como las del resto de jugadores. No se descarta del tres de diamantes, porque comodín (as de corazones)-dos de picas-tres de diamantes es un khanhoo que vale 15 puntos.



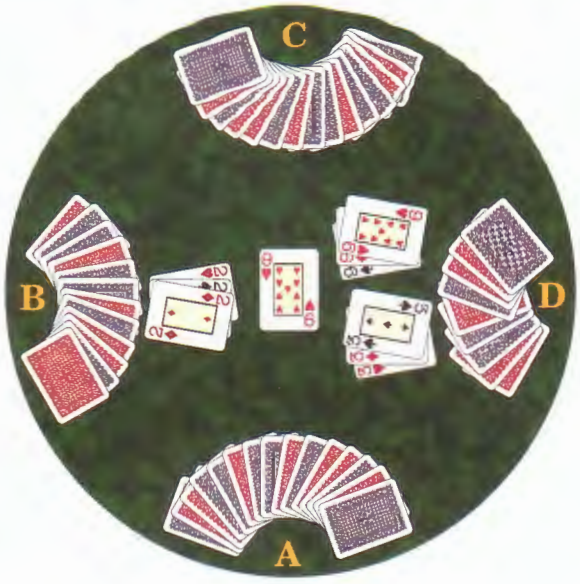
4 B inicia su turno tomando la carta de A, que coloca en su mano junto a las otras cartas, y deja el nueve de picas, que es pedido por D que exclama *tomo* para completar su trío de nueves. D pone sobre la mesa los dos nueves de su mano. Con esta jugada, C ha perdido su turno. D deja el dos de corazones.



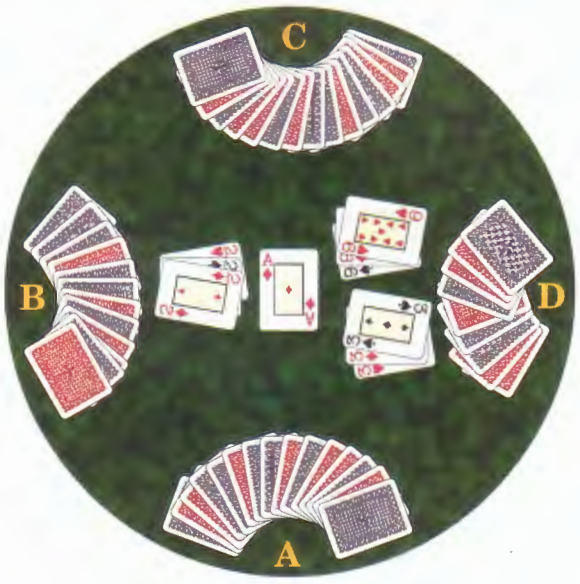
5 B toma la carta de D (perdiendo de este modo A su turno), para completar así su trío de doses. Recuérdese que cuando se toma la carta fuera de turno, ésta no se sube a la mano junto a las otras y después se muestra la combinación, sino que primero se muestran las dos cartas de la mano que combinan con la carta. Deja el tres de picas.



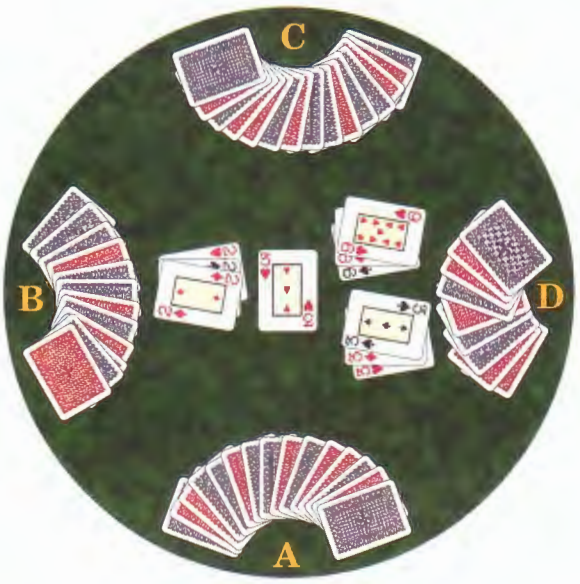
6 D vuelve a saltarse el turno de C, ya que toma el tres de picas para completar un trío. Aunque ya tenía el trío en la mano, de este modo le queda el otro tres de picas para completar la escalera con el as, o para intentar el doble trío de treses. Termina su turno de juego dejando el cinco de diamantes sobre la mesa.



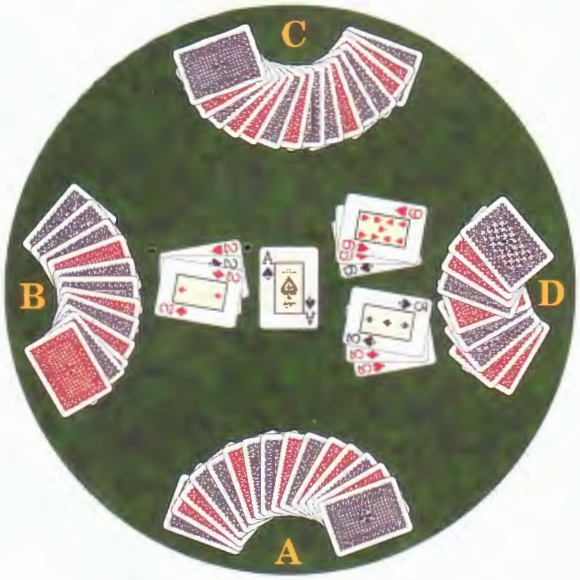
7 A toma el cinco de diamantes que ha dejado D, y completa su trío, pero como está jugando en su turno no tiene por qué mostrarlo sobre la mesa como han hecho B y D (y si le interesara podría modificar su jugada). Deja el nueve de corazones, ya que no puede completar el grupo real de la K al estar el otro nueve de corazones ya utilizado.



8 B toma el nueve de corazones que ha dejado A y también completa un trío de nueves. Como también está jugando en su turno (ha tomado la carta del jugador anterior), no tiene que mostrarlo. Deja el as de diamantes.



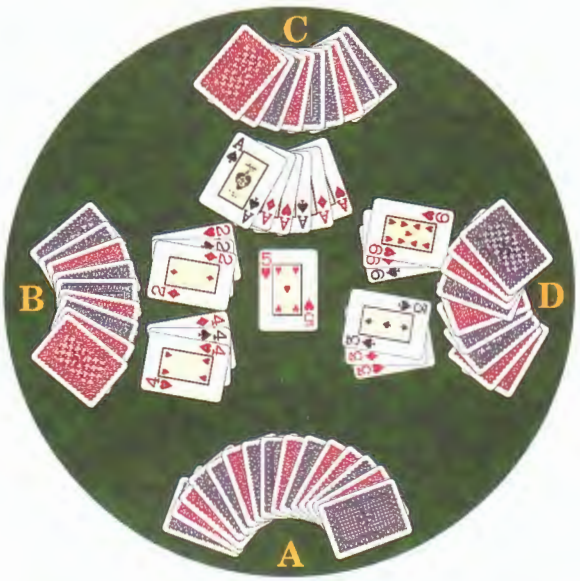
9 C toma el as de B, con los que ya tiene cinco y sólo le falta uno para tener los seis (dobles ases). Termina su turno dejando el tres de corazones sobre la mesa. Recuérdese que el trío de ases es el único en el que puede haber dos cartas iguales del mismo palo.



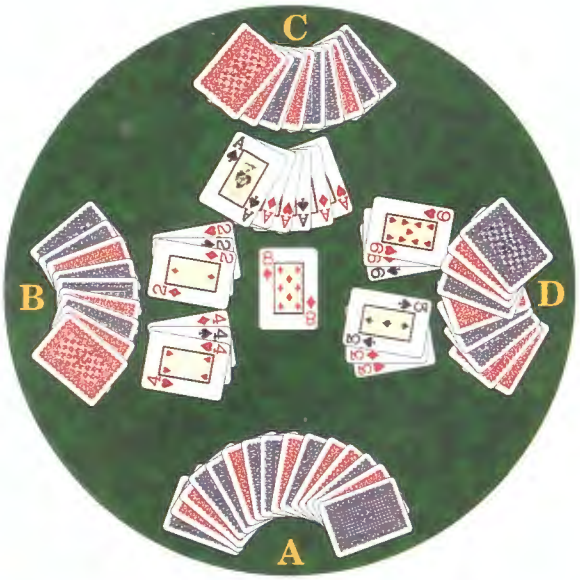
10 D toma el tres de corazones, por lo que sólo le falta el de diamantes para completar el doble trío de treses, y deja el as de picas, que es el último que le falta a C, ya que no tiene sentido esperar para completar su escalera, que tiene mucho menos valor, y tener que deshacer otro proyecto que de completarse sería más valioso.

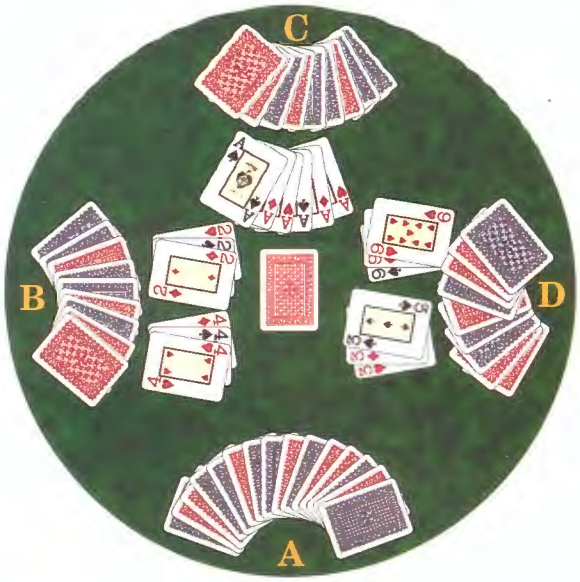
11 Después de que D ha dejado su as de picas sobre la mesa, C muestra sus cinco ases y reclama (con el preceptivo «tomo» utilizado para tomar la carta fuera de turno) el sexto as, que le sirve para completar sus dobles ases. También hubiera podido mostrar sólo dos para tener un trío sobre la mesa y otro en la mano. Deja la K de trébol.

12 D toma la K de trébol, que coloca en su mano junto a las otras dos cartas de trébol para completar la combinación llamada figuras. Deja el cuatro de picas, ya que en un trío no puede haber dos cartas numerales del mismo palo (sólo en los grupos reales).



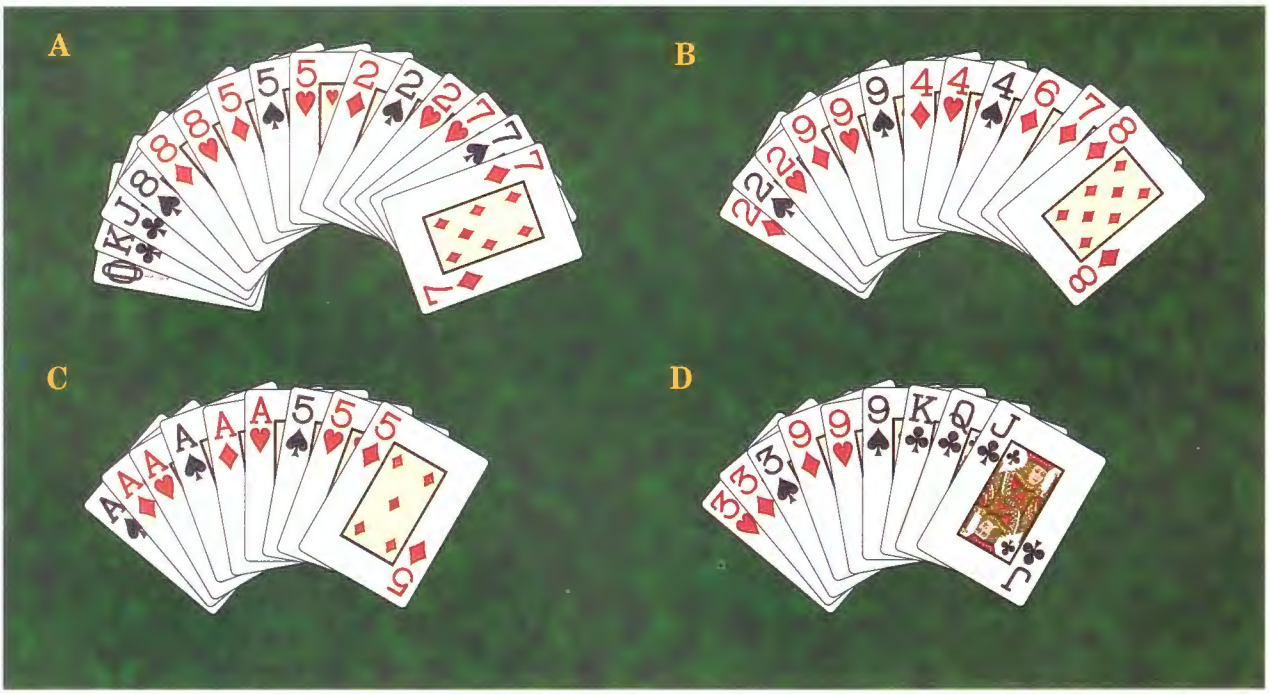
13 B salta el turno de A, ya que muestra sus dos cuatros para así tomar el cuatro de picas que acaba de dejar D y completar el trío. A esta altura del juego parcial, las combinaciones de los jugadores están bastante perfiladas. B deja el cinco de corazones.





14 C toma el cinco y completa un trío de cincos en su mano, ya que está en su turno. Deja el ocho de diamantes, para no romper sus proyectos de escaleras.

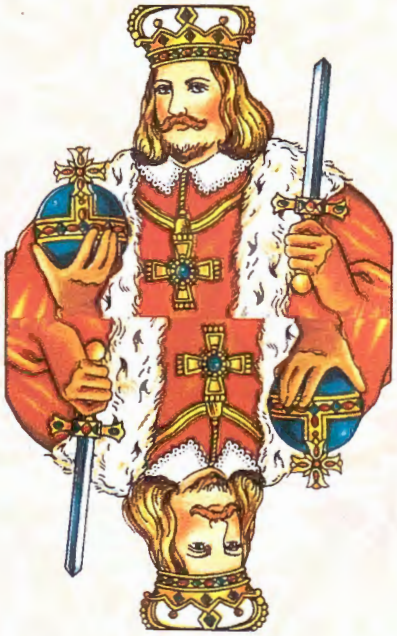
15 El ocho de picas es tomado por A para completar su trío; deja el tres de diamantes boca abajo, ya que ha ligado sus quince cartas, y cierra.



En el khanhoo es conveniente recordar los naipes que va conservando cada jugador, ya que con tan pocas cartas en juego la posibilidad de combinarlas es muy limitada. Percatarse con rapidez de la posibilidad de cada combinación entraña cierta dificultad.

16 Antes de pasar al siguiente juego parcial, se procede a anotar los puntos de cada jugador. El jugador A tiene 11 puntos, a los que hay que añadir los 5 por cerrar (16 en total); el jugador B tiene 7 puntos; el jugador C tiene 12 puntos, y el jugador D tiene 7 puntos.

EL SKAT



El skat está considerado como uno de los mejores juegos para tres jugadores. Es originario de la ciudad alemana de Altenburg, cerca de Leipzig, donde surgió a principios del siglo XIX como una evolución de un juego más sencillo llamado Schafkopf («cabeza de carnero») al que se incorporaron elementos de los juegos del Tarock y de El Hombre. Desde allí se extendió por toda Alemania hasta convertirse en el juego nacional de ese país. Sus reglas fueron establecidas definitavemente tras fundarse la Federación Alemana de Skat en 1899, aunque, como ocurre en todos los juegos, las reglas no han dejado de perfeccionarse. A pesar de haber un juego reglamentado, existen y se juegan también numerosas variantes locales.

OBJETIVO DEL JUEGO

Comprometerse a cumplir cierto contrato en el juego contra los otros dos jugadores y cumplir el compromiso.

El juego del skat es originario de Altenburg, donde actualmente se siguen fabricando bellas barajas para este juego.

Origen:
Alemania

Baraja:
alemana

N° de naipes:
32 cartas

Jugadores:
3

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas de puntos

JUGADORES

El skat es un juego para tres jugadores. En cada partida uno de ellos juega a realizar el contrato declarado y en contra de los otros dos. El contrato se establece por medio de una subasta en la que pueden participar los tres jugadores. El que hace la puja más alta gana la subasta y se convierte en el *declarante*, que jugará contra la pareja de *oponentes* que temporalmente se unirán para derrotar al declarante. En una partida de skat también pueden intervenir cuatro o cinco jugadores, pero sólo juegan tres. Por ello, si son cuatro los jugadores, el que tiene el turno de dar las cartas las reparte y no juega. Si los jugadores son cinco, no juegan ni el que tiene el turno de dar las cartas ni el segundo jugador situado a la izquierda del que reparte. Como los turnos de dar las cartas son rotatorios, en cada juego parcial también el no jugar es rotatorio.

TIPO DE BARAJA

Originalmente se jugaba al skat exclusivamente con la baraja de símbolos alemanes (bellotas , hojas, corazones y cascabeles). Actualmente continúa utilizándose la baraja tradicional alemana en el centro original del juego, en el sur y este de Alemania, incluyendo Altenburg. En otras partes se juega con cartas de símbolos franceses, cuyos nombres en alemán son *Kreuz* (tréboles), *Karo* (diamantes), *Herz* (corazones) y *Pik* (picas).
Se utilizan 32 cartas: as, rey (*König* o K), dama (*Dame* o D), «muchacho» (*Bube* o B), diez, nueve, ocho y siete

de cada uno de los cuatro palos. En la baraja original alemana la dama es sustituida por el *Ober* y el *Bube* por el *Unter*.
La equivalencia entre los palos es la siguiente:

tréboles (*Kreuz*)	bellotas (*Eichel*)
diamantes (*Karo*)	cascabeles (*Schellen*)
corazones (*Herz*)	corazones (*Herz*)
picas (*Pik*)	hojas (*Grün*)

Por ser más corrientes las barajas de símbolos franceses, en las páginas que siguen se utilizarán este tipo de cartas, aunque con índices alemanes en las figuras (K, D y B).

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El valor total de las cartas de la baraja es de 120 puntos, 30 de cada palo, distribuidas de la siguiente manera: as, 11 puntos; diez, 10 puntos; rey, 4 puntos; dama, 3 puntos; *Bube*, 2 puntos; nueve, 0 puntos; ocho, 0 puntos, y siete, 0 puntos.
El orden de las cartas depende del juego que el declarante prefiera jugar:
• *con un palo de triunfo*; independientemente del palo que se escoja como triunfo, los *Buben* (plural de *Bube*) son siempre triunfos, por lo que hay once cartas de triunfo (las ocho del palo y los otros tres *Buben*), cuyo orden es, de mayor a menor: *Bube* de tréboles, *Bube* de picas, *Bube* de corazones, *Bube* de diamantes, as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete. En los otros tres palos, el orden de las cartas es (de mayor a menor) es: as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete.
• *en el gran juego*; sólo son triunfos los cuatro *Buben*, cuyo orden es, de mayor a menor: *Bube* de tréboles, *Bube* de picas, *Bube* de corazones y *Bube* de diamantes. Se considera que forman un palo especial. El orden de las siete cartas restantes de cada palo es, de mayor a menor: as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete.
• *en el juego de no bazas*; el orden de las cartas es el habitual de la baraja, de mayor a menor: as, rey, dama, *Bube*, diez, nueve, ocho y siete.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

anunciar Hacer una puja o declaración en la subasta del skat.

Bube La tercera de las figuras de la baraja alemana, equivalente al jack inglés o al valet francés, o incluso a la sota española.

Coeficiente Uno de los índices utilizados para valorar el juego propio. El coeficiente depende del palo elegido como triunfo, por lo que en el juego de no bazas no hay coeficiente.

Descubierto Modalidad de juego en el que el declarante juega con todas sus cartas a la vista de los jugadores contrarios. Se utiliza en los juegos en los que lo importante son las bazas y no los puntos.

Matadores Se dice de la serie de triunfos consecutivos encabezados por el *Bube* de tréboles que tiene un jugador. Se puede jugar con matadores, si el declarante tiene el *Bube* de tréboles, o contra los matadores, si carece de esta carta. Esta denominación es una reminiscencia del juego de El Hombre.

Multiplicador Junto al coeficiente, es un índice para calcular el nivel de juego de las cartas de un jugador. El multiplicador depende del número de matadores que tenga el declarante (juego con) o le falten (juego contra).

Skat Nombre del juego de cartas y también grupo de dos cartas que quedan en el centro de la mesa tras el reparto inicial en el que cada jugador que participa en la partida de skat recibe diez cartas. Las dos cartas pueden servir para reforzar el juego del declarante (juego con skat) o éste puede no utilizarlas (juego sin skat). En cualquier caso, las dos cartas pasarán a su poder como si fueran dos cartas ganadas en el juego de las bazas y las colocará delante suyo.

VALOR DE LAS CARTAS

As	11 puntos
Diez	10 puntos
Rey	4 puntos
Dama	3 puntos
Bube	2 puntos
Nueve	0 puntos
Ocho	0 puntos
Siete	0 puntos

ORDEN DE LAS CARTAS

Con palo de triunfo

En el palo de triunfo:
Bube de tréboles
Bube de picas
Bube de corazones
Bube de diamantes
as
diez
rey
dama
nueve
ocho
siete

En los otros tres palos:
as
diez
rey
dama
nueve
ocho
siete

En el gran juego

Triunfo (cuatro *Buben*):
Bube de tréboles
Bube de picas
Bube de corazones
Bube de diamantes

En los otros cuatro palos:
as
diez
rey
dama
nueve
ocho
siete

En el juego de no bazas

En los cuatro palos:
as
rey
dama
Bube
diez
nueve
ocho
siete

Recuérdese que en al gran juego los cuatro *Buben* constituyen un palo especial, el palo de triunfo, por tanto la salida de uno de ellos obliga a servir otros *Buben*, no el palo indicado por los símbolos de la carta jugada.

EL SKAT

Se reparten diez cartas a cada jugador. Las dos restante se dejan boca abajo sobre la mesa y constituyen el *skat* que da nombre al juego. El declarante puede tomar estas dos cartas y unirlas a las que tiene en su mano, descartando dos a continuación para equilibrar el número de cartas de su mano, o puede dejarlas en la mesa. En cualquier caso, estas dos cartas del skat o las del descarte después de haberlo tomado son parte de las cartas ganadas por el declarante junto con las de sus bazas y cuentan para el cálculo de los puntos conseguidos.

LAS DECLARACIONES

Las declaraciones se realizan después de haber tomado las cartas del skat y haber hecho el descarte –si se trata de un juego con skat– o después de que el declarante ha indicado que no toma el skat y deja esas dos cartas frente a él. Se dice entonces que es un juego de mano.
En cualquiera de los dos casos el declarante tiene siete posibilidades:
1. Diamantes
2. Corazones
3. Picas
4. Tréboles

En estas cuatro primeras posibilidades el declarante canta el palo de triunfo seleccionado por él y se compromete a ganar como mínimo 61 puntos.
5. Gran juego

El declarante se compromete a ganar como mínimo 61 puntos, pero sólo son triunfos los cuatro *Buben*.
6. No bazas

En este caso no hay triunfo y el declarante se compromete a no ganar baza alguna.

SABÍA QUE...

... EL SKAT DEBE SU ORIGEN A UN COCHERO

El juego del skat se desarrolló hacia 1811 en la ciudad alemana de Altenburg (Turingia). En esa época los juegos de cartas eran una de las principales diversiones populares. En Altenburg eran especialmente aficionados al tarot en su versión para tres jugadores, que les había llegado de Italia a través de Austria. La tradición cuenta que un cochero que había viajado hasta Bohemia por cuestiones de su oficio observó que allí jugaban a Schafkopf, un juego de cartas entre cuatro que le resultaba totalmente desconocido. Cuando volvió a Altenburg lo explicó en un club de tarot, donde tuvo una pésima acogida, ya que los jugadores estaban acostumbrados a sus partidas entre tres. Sin embargo, el juego les pareció lo bastante curioso como para probarlo y elaborar una variante para tres jugadores, que se convertiría en el skat.
El nuevo juego llegó hasta la cercana Universidad de Leipzig, desde donde se extendió por toda Alemania. En 1876 los emigrantes alemanes lo habían introducido en Estados Unidos y se jugaba en Milwaukee, San Luis, Nueva York y Pittsburg, entre otros lugares. El primer torneo de skat en América se celebró en 1888 en Brooklyn. Curiosamente, la liga americana de skat se inició en 1888, un año antes que su equivalente alemana.
Con la creciente extensión mundial del skat cada vez aparecían más reglas y variantes, que hacían muy difíciles los acuerdos y los torneos. A partir del decimoprimer congreso de skat (Altenburg, 1928) se intentó unificar las reglas y elaborar un estándar de juego común. Estas directrices fueron bien acogidas y aceptadas en Alemania, pero ignoradas en Estados Unidos, donde los jugadores siguieron con las viejas reglas y sus variantes o hicieron como en Texas, donde se adoptó un sistema de juego que era una mezcla del alemán y el americano. Esta división y la renuencia a aceptar mujeres en los torneos provocó un descenso del interés por el juego (sustituido por otros juegos como el bridge, el rummy y la canasta) en Estados Unidos, aunque sigue siendo un juego popular entre los americanos de ascendencia germánica.

7. No bazas descubierto
Este juego es como el de no bazas, pero con las cartas del declarante expuestas y a la vista de todos los jugadores.
En los juegos de mano (sin mirar el skat) puede aumentarse el valor del juego si se declara *Schneider* (el declarante se compromete a ganar por lo menos 90 puntos), *Schwarz* (el declarante se compromete a ganar todas las bazas) o *abierto* (el declarante se compromete a ganar todas las bazas jugando con las cartas expuestas).
Estos anuncios son posteriores –y complementarios– a las declaraciones anteriores de triunfo y no se hacen cuando se juega a no bazas. Deben efectuarse antes del inicio de la primera baza.
En los juegos expuestos debe tenerse en cuenta que los jugadores pueden ver las cartas, pero no pueden intervenir en la estrategia del declarante.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego se dan las cartas boca arriba hasta que aparece un *Bube*. El jugador al que le ha correspondido será el primer dador (posteriormente el turno de dar irá pasando de jugador en jugador en el sentido de las agujas del reloj).
Este jugador da diez cartas a cada jugador y deja dos, el skat, en el centro de la mesa. Hay varias formas de dar las cartas (de una en una y las dos últimas o bien dos cualesquiera para el skat, primero tres a cada jugador, luego las dos del skat y finalmente las otras siete en grupos de tres, tres y una carta a cada jugador...).
Algunos jugadores llaman *ciego* o *viudo* al skat en esta fase del juego,

MATADORES Y MULTIPLICADORES

Se llaman «matadores» a los triunfos que pertenecen a la serie encabezada por el *Bube* de tréboles, que es siempre el triunfo más alto. Así, si se tiene *Bube* de tréboles se tiene un matador, si se tiene *Bube* de tréboles y *Bube* de picas se tienen dos matadores... Pero con *Bube* de picas, *Bube* de corazones y *Bube* de diamantes no se tienen tres matadores, sino que se juega contra un matador.

Se puede jugar con los matadores o contra los matadores y como siempre alguien tiene por lo menos el *Bube* de tréboles, el mínimo multiplicador es 2, resultado de sumar 1 del juego y 1 del matador.

Al aumentar la serie de los matadores, aumenta el valor del multiplicador, hasta llegar a 5.

Si un jugador tiene el *Bube* de corazones y el de diamantes, juega contra dos matadores. Si en el skat sale el *Bube* de picas jugará sólo contra un matador, por lo que su juego disminuirá de valor.

que sólo será propiamente el skat después de la subasta.

El jugador de la izquierda del dador es el *líder* o *primera mano*, el de la izquierda de éste es el *mano del medio* y el siguiente el *última mano*. En el caso de que los jugadores sean tres el dador es el última mano.

DESARROLLO DEL JUEGO

A la vista de sus cartas, los jugadores estudian las posibilidades de convertirse en los declarantes. Un jugador se convierte en el declarante –y por tanto se compromete a cumplir un contrato– por medio de la *subasta*.

Las subastas. Las subastas se realizan por medio de pujas que siguen los valores indicados en el cuadro adjunto «Nivel de las pujas según el coeficiente y el multiplicador». Para calcular el nivel de las subastas hay que tener en cuenta el coeficiente y el multiplicador. El coeficiente depende del triunfo escogido, y puede ser:

triunfo	coeficiente
gran juego	20
tréboles	12
picas	11
corazones	10
diamantes	9

En cambio, el multiplicador depende de los *Bube* presentes en el juego del jugador.

Cada jugador valora su mano en función del coeficiente y del multiplicador. El producto de estos dos valores le permitirá conocer hasta dónde puede llegar su puja.

El líder o primera mano (jugador de la izquierda del dador) tiene preferencia sobre el jugador de la derecha del dador (mano del medio), y éste tiene preferencia sobre el dador (última mano). Esta relación es de gran importancia, porque un jugador que tiene preferencia sobre otro sólo tiene que igualar la puja para ganarla; es decir, si el mano del medio puja 24 y el primera mano iguala la puja, gana la subasta el primera mano.

La subasta se desarrolla en dos fases. En la primera no participa el dador, sólo lo hacen los otros dos jugadores. En la segunda fase el dador compite contra el ganador de la primera fase.

En cada una de las fases el jugador no preferente inicia la puja y el otro se limita a decir *sí* para indicar que la iguala, con lo que ganaría la subasta, o *paso* para indicar que no está dispuesto a pujar más. Naturalmente, el jugador que está haciendo las pujas puede decir también *paso* después de que le haya sido igualada una puja, con lo que el ganador de esta fase de la subasta sería el jugador con preferencia.

Para recordar de quién es el turno para empezar la subasta, los jugadores alemanes suelen usar la ex-

EL MULTIPLICADOR

B tréboles	B picas	B corazones	B diamantes	multiplicador
sí	no	sin importancia	sin importancia	2
sí	sí	no	sin importancia	3
sí	sí	sí	no	4
sí	sí	sí	sí	5
no	sí	sin importancia	sin importancia	2
no	no	sí	sin importancia	3
no	no	no	sí	4
no	no	no	no	5

NIVEL DE LAS PUJAS SEGÚN EL COEFICIENTE Y EL MULTIPLICADOR

Elección	Coeficiente	Multiplicador	Puja
diamantes	9	2	18
corazones	10	2	20
picas	11	2	22
no bazas	—	—	23
tréboles	12	2	24
diamantes	9	3	27
corazones	10	3	30
picas	11	3	33
no bazas sin el skat	—	—	35
tréboles	12	3	36
diamantes	9	4	36
gran	20	2	40
corazones	10	4	40
picas	11	4	44
diamantes	9	5	45
no bazas descubierto	—	—	46
tréboles	12	4	48
corazones	10	5	50
picas	11	5	55
no bazas descubierto sin el skat	—	—	59
tréboles	12	5	60
gran	20	3	60
gran	20	4	80
gran	20	5	100

presión *«geben, hören, sagen»*, que equivale a «reparte, escucha, habla». Si el mano del medio olvida que es su turno, el líder puede llamarle la atención mediante las expresiones *¡Háblame!, estoy esperando* u otra similar.

Las declaraciones suelen empezar en 18 (el nivel más bajo) e irse aumentando hasta que uno de los jugadores pasa. El mano del medio va haciendo pujas que son aceptadas con un simple *sí* por el primera mano, hasta que uno de los dos pasa. El que no ha pasado gana esta primera fase de la puja. Ahora este jugador compite con el dador. Como éste es el no preferente, es el que va haciendo pujas, que el otro jugador acepta con un *sí* hasta que uno

de los dos pasa. El otro jugador será el declarante.

El juego de las bazas. Sea quien sea el declarante y el juego que se haga, para el juego de las bazas el primero en jugar es el primera mano. Los otros jugadores deben seguir el palo de la baza y si no tienen carta del mismo palo pueden fallar con triunfo, aunque no es obligatorio hacerlo. El ganador de la baza, que es el que ha jugado el triunfo más alto o la carta más alta del palo de inicio de la baza, sale en la siguiente baza.

FINAL DEL JUEGO

Tras la décima baza, el declarante cuenta los puntos ganados. Si ha hecho 61 o más, o 90 o más en el caso del Schneider, gana el juego y se anota los tantos de su puja; si no ha conseguido ganar esos puntos, pierde el juego y pierde los puntos de su puja. Si ha perdido jugando sin el skat, pierde el doble. Si juega a no bazas pierde al hacerse una baza, mientras que si juega a Schwarz pierde si los contrarios hacen una baza, sin necesidad de contar.

TOURNEE SKAT

Esta variante del skat se juega en el estado de Wisconsin. Es una variante que se jugaba en Alemania a finales del siglo XIX, pero en la actualidad sólo es practicada en Estados Unidos. Las principales diferencias respecto al skat alemán moderno se indican a continuación.

No hay juegos con skat –en el sentido de tomar las dos cartas, descartar otras dos cartas y escoger un triunfo– y los únicos juegos son los que se indican a continuación.

• *Tournee.* El declarante pone boca arriba la primera carta del skat y tiene dos opciones:

1. aceptar como triunfo el palo de esa carta (en ese caso toma las dos cartas sin mostrar la segunda y se descarta de dos cartas boca abajo);
2. guardar la primera carta del skat y descubrir la segunda carta, cuyo palo será el palo del triunfo sin posibilidad de elección (en este caso el declarante toma la carta y se descarta de dos de su mano).

En los dos casos, si la carta que se ha descubierto es un *Bube*, el declarante puede declarar gran juego (el palo de triunfo son los *Buben*) o escoger como triunfo el palo del *Bube*.

Los coeficientes o valores básicos de los contratos son:

diamantes	5
corazones	6
picas	7
tréboles	8
gran juego	12

En caso de perder, el resultado es simple si el triunfo se escogió con la primera carta, y es doble si se empleó la segunda carta del skat.

• *Solo.* Es como el contrato de mano del skat «normal», es decir, sin mirar ni tormar el skat, pero sin multiplicadores. Los coeficientes son:

diamantes	9
corazones	10
picas	11
tréboles	12
gran juego	20

• *Guckser.* El declarante toma el skat, descarta dos cartas y juega gran juego. El coeficiente es 16. Si pierde, se duplica el tanteo.

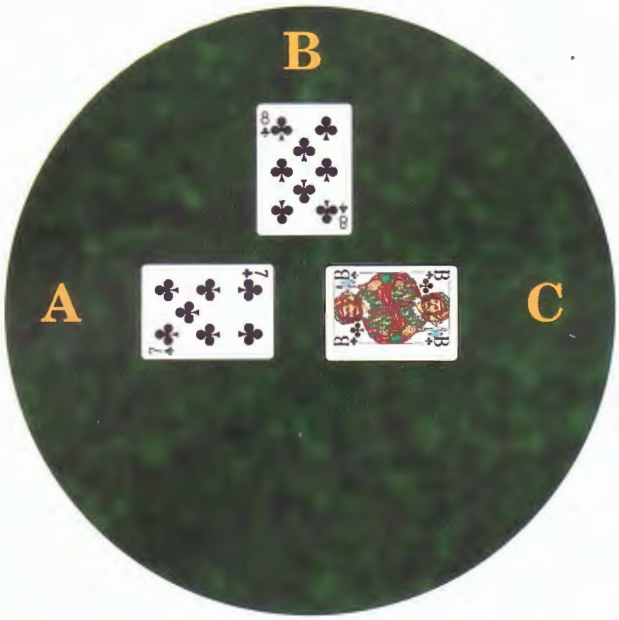
• *No bazas.* No se usa skat. No bazas normal vale 20 y no bazas descubierto, 40.

• *Ramsch.* Si todos pasan, se juega ramsch, que es un juego de castigo para el que teniendo buenas cartas no ha querido declarar. Se juega como en el gran juego en lo relativo a los triunfos y al orden de las cartas, pero el objetivo es no ganar puntos ni bazas. Se juega individualmente y pierde el jugador que tiene más puntos entre las cartas de sus bazas. El perdedor pierde 10 puntos, 20 si un jugador no gana ninguna baza o 30 si se hace todas las bazas.

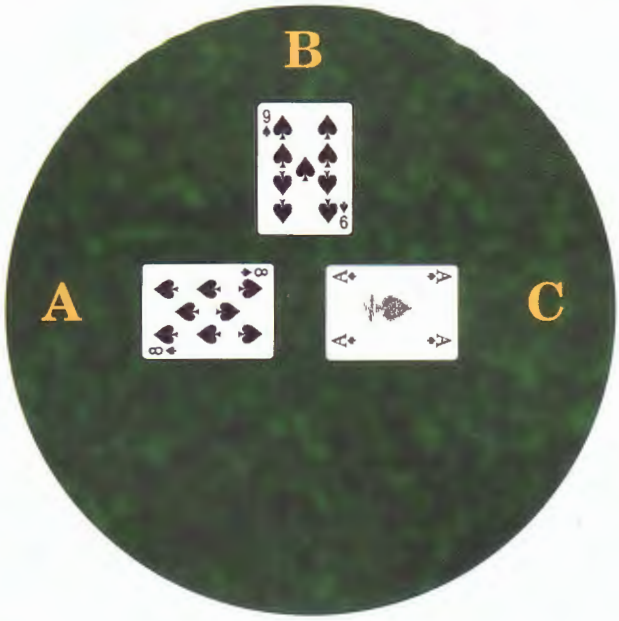
PARTIDA COMENTADA

El juego del skat se compone de dos partes. En la primera se hace una subasta para determinar el declarante o jugador que intentará cumplir el contrato. En esta subasta también se establece el tipo de juego que se jugará: con palo de triunfo, gran juego, no bazas ... En la segunda parte del juego del skat el declarante intentará ganar bazas –o perderlas si se juega a no bazas– que contengan cartas de valor para cumplir el contrato. Lo usual es tener que ganar por lo menos 61 puntos pero no se ganan esos puntos sino los del valor del juego, que depende del coeficiente (que a su vez depende del palo) y del multiplicador (que está determinado por el número de matadores).

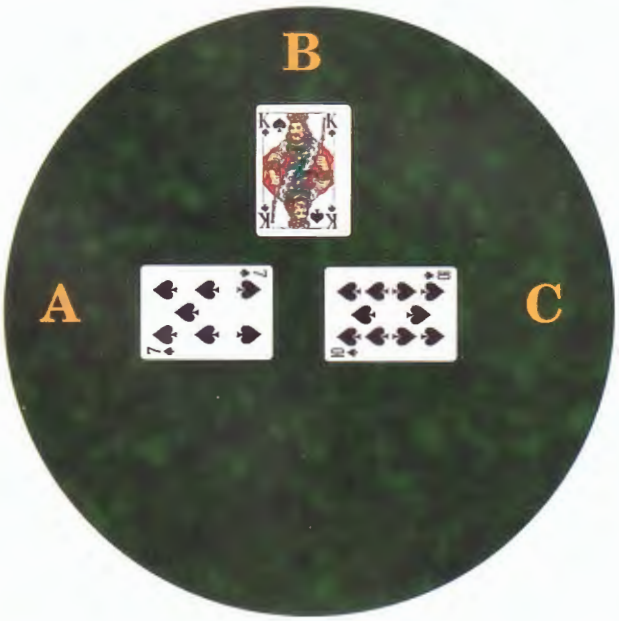
1 Cada jugador estudia las cartas recibidas y valora sus pujas en función del valor de su juego. En este caso el resultado de la subasta es que C, el dador, juega a gran juego con el skat (se descarta del diez de tréboles y del siete de corazones).



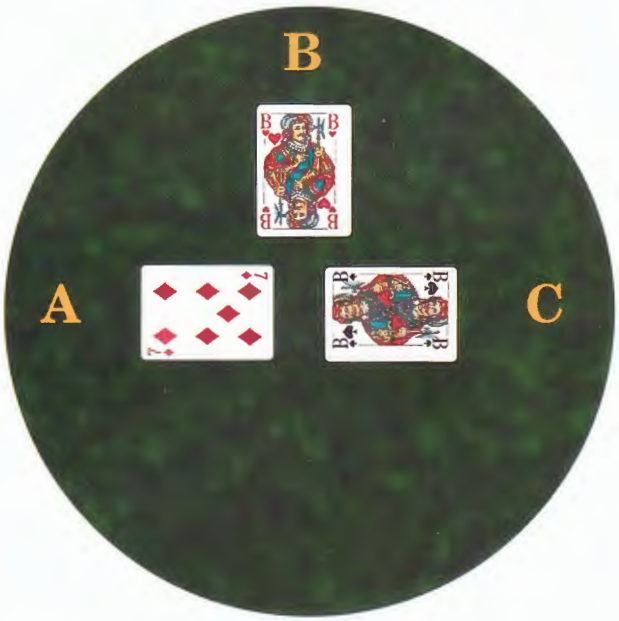
2 Aunque el declarante es C, la primera salida es de A, ya que es el jugador líder o primera mano. El jugador A sale del siete de tréboles y la baza es ganada por el *Bube* de tréboles de C. Téngase en cuenta que esta carta de C no es del palo de tréboles, sino del de triunfo, ya que está jugando a gran juego.



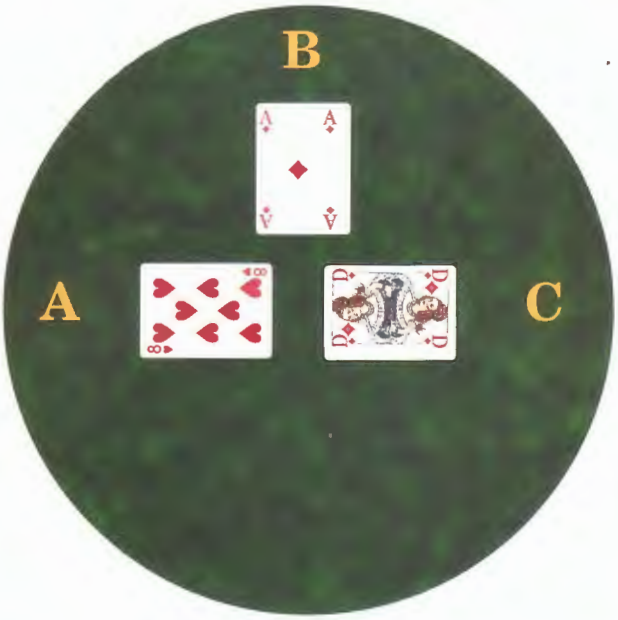
3 En la segunda baza el jugador C juega su as de picas, que gana la baza. Quizás hubiese sido conveniente hacer un primer arrastre para eliminar el triunfo (B de corazones) en manos de los contrarios, sin embargo el diez de picas gana la baza (A y B juegan el ocho y el nueve de picas).



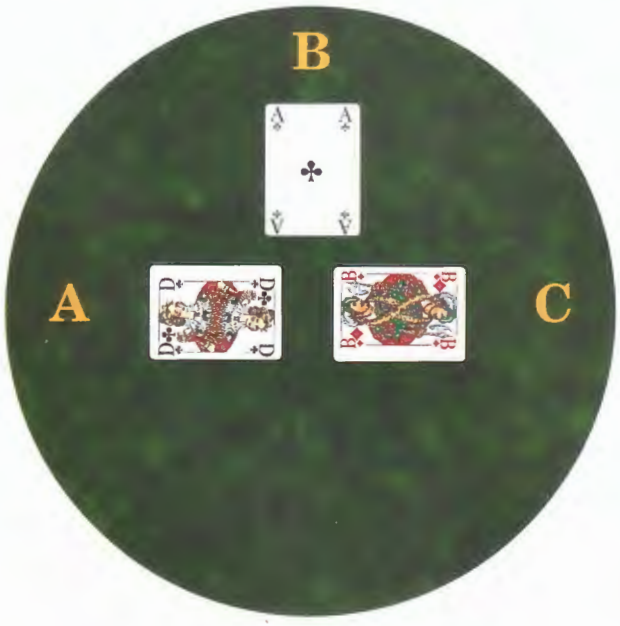
4 El jugador C juega el diez de picas también sin arrastrar. Como las cuatro cartas del palo de picas que él no tenía estaban repartidas entre los dos contrarios, vuelve a ganar la baza. También podía suceder que el jugador sin picas no tuviera triunfo.



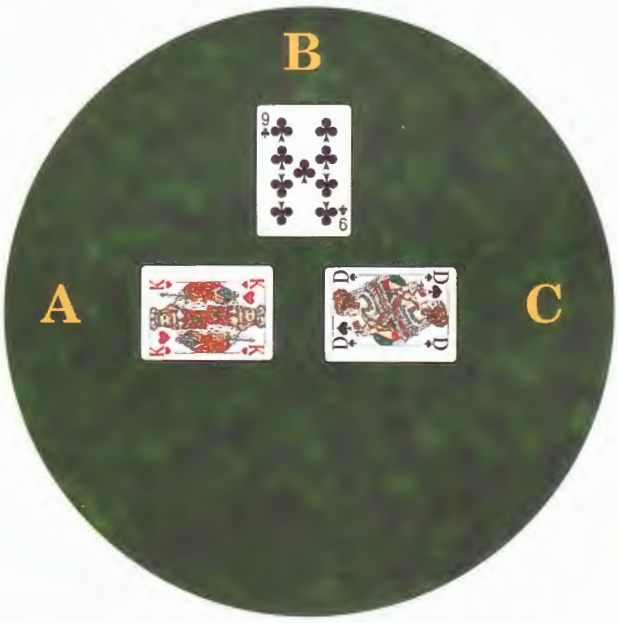
5 Antes de seguir jugando la dama de picas que le ha quedado firme, C juega el *Bube* de picas. Recuérdese que en el gran juego esta carta es un triunfo y por tanto C está arrastrando para eliminar el triunfo (*Bube* de corazones) de los contrarios.



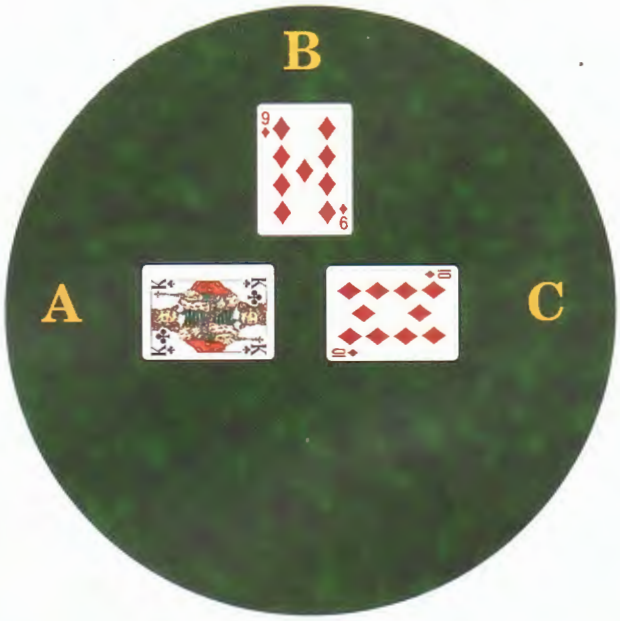
6 Como el jugador C ha dejado el diez de diamantes entre sus descartes del skat, sólo falta que aparezca el as de diamantes para que el palo le quede firme. Por ello sale de la dama de diamantes, ya que salir del ocho sería arriesgarse a que los contrarios ganaran con el nueve y aún no le quedara firme el palo.



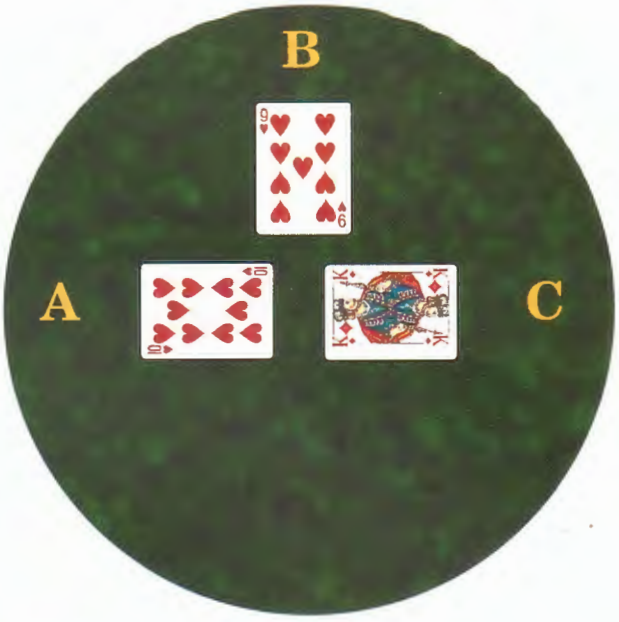
7 Después de haber ganado el jugador B la baza anterior con su as de diamantes, juega el as de tréboles. La baza es fallada por el jugador C con su último triunfo, el *Bube* de diamantes. Sin embargo, ya no necesita los triunfos porque el resto de su mano es firme.



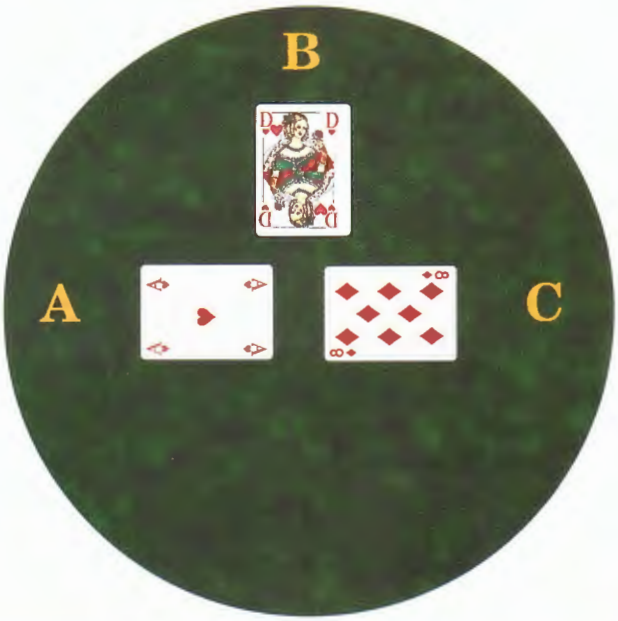
8 El jugador C juega ahora su dama de picas. Como esta carta es firme y no quedan triunfos, gana la baza, ante la impotencia de los contrarios que deben ir echando sus cartas de valor, como el jugador A, que debe jugar uno de sus reyes (el de corazones en este caso).



9 Las tres cartas que le quedan al jugador C son tres cartas del palo de diamantes. Aunque los jugadores contrarios aún tienen una carta de diamantes, ésta es sólo el nueve, por lo que si C juega el diez ganará la baza y ya no quedarán diamantes en el juego de los contrarios. Sólo si se equivocara y jugara el ocho de diamantes, C no ganaría el resto de las bazas.



10 El jugador C sigue jugando sus cartas de diamantes firmes. El rey de diamantes gana la penúltima baza.



11 El ocho de diamantes del jugador C gana la última baza. Mucho antes de llegar a esta situación, –en realidad, después de que B jugara su as de diamantes– el jugador C podría haber mostrado las cartas de su mano y reclamar el resto de las bazas, indicando que todas eran firmes y que si salían de tréboles o corazones jugaría su último triunfo. Como los contrarios sólo han conseguido 12 puntos, el declarante ha cumplido el contrato.

En la puja es preferible no contar demasiado con el skat.
Para afrontar un gran juego, el declarante deberá contar con dos *Buben* y dos ases, por los menos.
Si en un juego se tienen muchos triunfos es importante arrastrar para eliminar los de los adversarios; si no se tienen muchos, es mejor jugar cartas pequeñas para obligarles a fallar con triunfos.
No siempre es interesante descartarse de cartas malas al dejar el skat. Puede ser mejor dejar los dieces, por ejemplo, que tienen pocas probabilidades de ganar baza pero son muy valiosos en el momento del tanteo. Al dejar las cartas del skat, también es interesante, si es posible, acortarse en algún palo.

El As Nas

El as nas es uno de los juegos de cartas más antiguos que se conocen. Parece que llegó a alcanzar tal popularidad en Persia (actual Irán), país de donde es originario, que las cartas persas suelen identificarse con las cartas de as nas.

Este juego se considera como un precedente del poker actual y de los juegos de envite similares, ya que el as nas tiene la esencia de estos juegos: cada jugador recibe cinco cartas y debe convencer a los otros jugadores –por medio de sus envites– de que la combinación de sus cartas es la mejor.

Objetivo del juego

Ganar la cantidad apostada entre los jugadores en una serie de envites.

Monarcas europeos jugando una partida de cartas. Grabado francés del siglo XV.

Origen: **Persia**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **según el número de jugadores**
Jugadores: **de 2 a 8**
Duración de la partida: **deben determinarla los jugadores**
Dificultad: ♣ ♣
Tipo de juego: **envite**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de as nas puede participar cualquier número de jugadores a partir de dos, ya que basta con añadir cartas al mazo inicial. Sin embargo, como cada grupo de cartas que se añade por jugador es del mismo valor, las posibilidades de realizar grandes jugadas aumentan, por lo que cada vez es más frecuente que se produzcan empates entre los jugadores. Debido a ello, no es conveniente que en una partida de as nas participen más de 8 jugadores. Con todo, como en el poker, el número más adecuado de jugadores es de 4 o 5, ya que con menos jugadores los envites suelen terminar con demasiada rapidez y se hacen poco interesantes.

TIPO DE BARAJA

La baraja adecuada para jugar al as nas es la antigua baraja persa formada por series de imágenes del mismo valor y sin palos. La baraja más típica está compuesta por 25 naipes divididos en cinco series de cinco cartas iguales, que representan el rey o *shah*, la reina, dama o *bibi*, una bailarina o *couli*, un soldado o *sarbas* y un dragón, león o *as*. Cada serie tiene un fondo de color diferente: verde, amarillo, rojo, negro y oro. El color, en cierto modo, viene a ser un símbolo del palo. No disponer de una baraja clásica persa no debe ser, sin embargo, un impedimento para poder jugar al as nas. Bastará con tomar los cuatro ases, las doce figuras y las cuatro cartas numerales de un mismo índice de una baraja típica de poker o de una baraja española. Con estas veinte cartas pueden jugar al as nas hasta cuatro jugadores. Por cada jugador adicional hay que añadir un nuevo grupo de cinco cartas formado por el as, las tres figuras y la carta numeral del mismo índice que las primeras.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego tradicional las cartas no tienen ningún valor por sí mismas ni en puntos ni en jerarquía, es decir, no hay una mayor que otra. Sólo las combinaciones de cartas iguales tienen valor. Sin embar-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrir Ser el primero en hacer una apuesta en una ronda de envites. Después de que un jugador ha abierto, los otros jugadores no pueden pasar sin retirarse.

activo Jugador no retirado en una mano concreta.

ante Cantidad que cada jugador ha de poner en el centro de la mesa para recibir cartas en el juego siguiente.

apuesta máxima Mayor cantidad que puede interesarse en una ronda de envites. La apuesta máxima que puede hacerse en una ronda es la equivalente al resto de un jugador, salvo que los apostantes activos en la mano acuerden sobrepasarlo.

apuesta mínima Menor cantidad que puede interesarse en una ronda de envites para que sea válida. La apuesta mínima establecida inicialmente es sólo válida para abrir. Una vez abiertas las apuestas, el mínimo es igual a la cantidad apostada por el último jugador (hay que igualar o superar la apuesta de éste para seguir en el juego).

envite Apuesta.

hablar Efectuar un jugador una declaración válida en su turno durante el curso de una ronda de envites. Las declaraciones válidas son: *paso*, *voy* o *veo*, *subo* o *no voy*. Para que una declaración sea válida no puede ser inferior a la del jugador anterior, excepto en el caso de que el jugador se retire (*no voy*); no puede pasarse después de que un jugador ha abierto, ni envidar una cantidad inferior a la apostada por el jugador anterior.

irse Dejar de participar en los envites de una mano.

ligar Conseguir formar con las cartas de la mano una de las combinaciones del as nas.

mano Cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida después de jugar. También se dice del conjunto de cartas que un jugador tiene en cada juego parcial, así como del primer jugador, generalmente el de la izquierda del dador, que tiene voz después del reparto.

no ver No igualar la apuesta del jugador anterior y retirarse de la mano.

pasar Ceder el turno para abrir los envites, reservándose la opción de apostar después de que otro jugador haya abierto la subasta.

retirarse Abandonar una mano, generalmente por considerar que las cartas propias no merecen que se apueste por ellas lo que los otros jugadores han apostado por las suyas.

ver Igualar la apuesta del jugador anterior sin aumentarla.

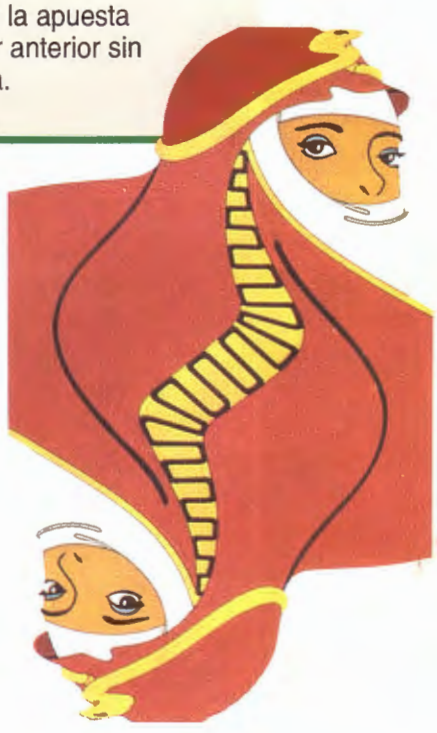
go, es corriente introducir una cierta noción de orden entre las cartas, de modo que unas tengan más valor que otras, a fin de reducir las posibilidades de empate entre los jugadores. El orden de las cartas es el usual de la baraja, con el as como la carta mayor, las tres figuras en su orden corriente y finalmente la carta numeral.

Puede observarse que no varía nada si estas cinco cartas se toman en otro orden cualquiera -por ejemplo, si el as es la menor-, ya que únicamente se trata de determinar cuál es la combinación ganadora entre dos combinaciones formadas por el mismo número de cartas.

LAS JUGADAS DEL AS NAS

En el as nas sólo valen las combinaciones de cartas iguales (mismo índice), es decir, no hay escaleras. De mayor a menor, las combinaciones de cartas válidas o jugadas del as nas son:

Cinco iguales. Esta es la mayor jugada del as nas. Se trata de tener cinco cartas iguales. Como es fácil



POKER PERSA

Como puede observarse por las combinaciones del as nas, este juego puede considerarse como una simplificación del poker clásico. Se han suprimido numerosas cartas, las combinaciones basadas en las escaleras y los palos (color), y los descartes que ofrecen la posibilidad de mejorar la mano después del reparto inicial.
Las equivalencias entre las jugadas del poker y las del as nas son las siguientes:

Poker	As nas
Repoker	Cinco iguales (aquí no existe el comodín)
Escalera de color	No hay equivalencia
Poker	Cuatro iguales
Full	Tres y dos
Escalera	No hay equivalencia
Color	No hay equivalencia
Trío	Tres iguales
Doble pareja	Dos y dos
Pareja	Dos iguales

Esta equivalencia permite que puedan utilizarse los dos nombres indistintamente para denominar las jugadas.
Por otra parte, el hecho de utilizar sólo cinco cartas de cada palo (A, K, Q, J y 10, por ejemplo) hace que sea más fácil que el jugador consiga una buena combinación de cartas. Conseguir un poker en el poker es reunir las cuatro cartas de un mismo índice, mientras que cuatro iguales jugando una partida de as nas entre seis jugadores es reunir cuatro de las seis cartas iguales que hay en juego. Sin embargo, el jugador con una buena combinación en la mano hará bien en no olvidar que las facilidades de obtener buenas manos son generales y que los otros jugadores también pueden tener una buena combinación.

observar, sólo puede darse cuando son cinco, por lo menos, los jugadores que participan en la partida.
Cuatro iguales. El jugador con esta combinación tiene cuatro cartas iguales y una quinta carta distinta de las anteriores. Esta es la mayor jugada que se puede dar entre cuatro jugadores.
Tres y dos. En esta combinación las cinco cartas de un jugador se dividen en dos grupos de cartas iguales: uno de tres cartas y otro de dos, pero distintas de las otras tres cartas.
Tres iguales. Esta combinación está formada por tres cartas iguales, mientras que las otras dos cartas son distintas entre sí y también distintas de las tres cartas iguales.
Dos y dos. Combinación formada por dos grupos distintos de cartas iguales entre sí. Las cartas de uno de los dos grupos son distintas de las del otro, y la quinta carta es distinta de las que forman los dos grupos.
Dos iguales. Dos cartas iguales entre sí y otras tres que son distintas de éstas y también entre sí.

BANQUERO

Es corriente que uno de los jugadores desempeñe las funciones de banquero y se encargue del reparto inicial de las fichas, así como de las sucesivas transacciones entre los jugadores.
Cada jugador suele empezar la partida con cincuenta fichas. Cuando alguno se queda sin fichas,

SABÍA QUE...

... EN LA ÓPERA TAMBIÉN SE JUEGA A CARTAS

Desde hace más de seiscientos años los naipes y los juegos que con ellos se practican forman parte de la vida cotidiana de todas las sociedades donde arraigaron. Por ello, las cartas y los juegos figuran en las formas de expresión artística que reflejan aspectos de esa vida cotidiana. Los naipes aparecen en la literatura, tanto de un modo accesorio para ilustrar un episodio o el carácter de un personaje, como formando parte esencial de la trama. Existen numerosos cuadros que muestran naipes o a jugadores de naipes.
Son frecuentes en el cine y también aparecen en la música, donde se puede encontrar incluso un ballet (*Jeu de cartes*, compuesto por Stravinsky en 1936) en el que los bailarines representan cartas en una partida de poker. Suele asociarse la ópera con una cierta sociedad elitista, al tiempo que los naipes se identifican con estratos sociales mucho más polulares. Pero, tanto la ópera como los naipes, se encuentran estrechamente vinculados a la cultura occidental, por lo que no es de extrañar que entre ambas formas de entretenimiento existan lazos de unión.
En la ópera las cartas pueden utilizarse para definir un carácter o para situar una escena, pero en algunas obras las cartas constituyen además parte esencial de la trama, bien por estar construida en torno a ellas, o bien porque intervienen de forma decisiva en su desarrollo. Buena pueba de ello son los ejemplos que a continuación se ofrecen.
La dama de picas (*Pikovaya dama*, 1890). Esta ópera, compuesta por Tchaikovski (1840-1893), está basada en la novela homónima de Aleksandr S. Pushkin (1834). Suele ser conocida por su nombre francés (*La dame de pic*) o inglés (*The Queen of Spades*) y, efectivamente, este naipe de la baraja es fundamental en la obra.
La ópera se centra en un oficial del ejército, Hermann, que pasa las noches en los garitos de juego observando las partidas de cartas, aunque no juega nunca por falta de dinero. Sin embargo, se dice que una famosa condesa conoce el secreto de las cartas ganadoras y Hermann, tras enamorar a Lisa, la sobrina de la condesa, intenta que ésta le descubra su secreto. Hermann logra introducirse cierta noche en la residencia de la condesa y la fuerza a confesar, pero ésta muere antes de decirle lo que el oficial desea conocer. Más tarde a Hermann se le aparece el fantasma de la condesa y le revela cuáles son las tres cartas ganadoras: el tres, el siete y el as. Pero, en el momento de jugar la partida, la tercera carta no es el as sino la dama de picas, en la que a Hermann le parece ver a la condesa, que le observa burlonamente. Hermann se arruina completamente, tras lo cual se suicida (la ópera difiere aquí de la novela original, ya que en ésta Hermann enloquece y es encerrado en un manicomio).
El juego que practican Hermann y sus amigos es un juego de casino muy popular desde finales del siglo XVII hasta finales del XIX, conocido como faro o faraón, en el que las apuestas de los jugadores se hacen sobre la carta que el banquero sacará del mazo.
Una mano de bridge (*A Hand of Bridge*, 1959). Esta ópera fue compuesta por el

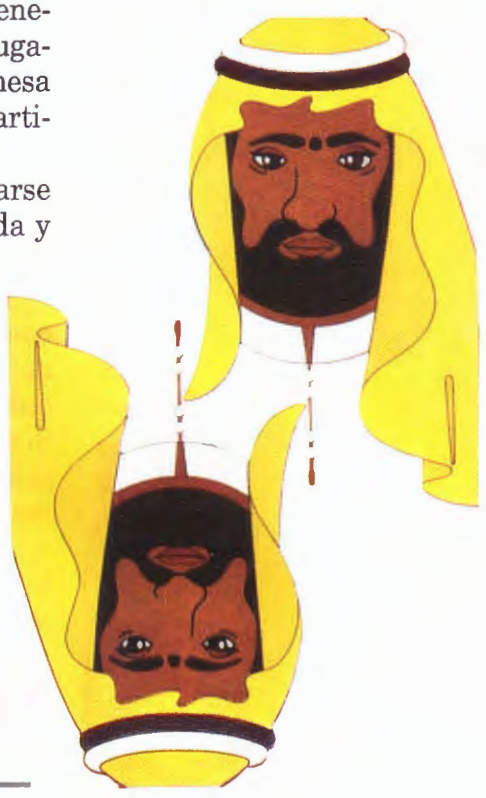
norteamericano Samuel Barber (1910-1981) sobre un libreto del también compositor italiano Gian Carlo Menotti. Se trata de una obra para cuatro voces y orquesta de cámara que dura unos nueve minutos, lo mismo que suelen durar las manos de bridge en los concursos.
En esta ópera cuatro amigos (Geraldine, soprano; Sally, contralto; Bill, tenor, y David, barítono) se han reunido para jugar su acostumbrada partida de bridge. Mientras se desarrolla el juego, cada uno de los jugadores canta un aria en la que pone de manifiesto sus pensamientos. Sally está pensando en comprarse un sombrero nuevo. Bill se pregunta si su esposa, Sally, sabe que tiene una amante, Cymbeline, y también piensa en lo que estará haciendo ésta. Geraldine, ignorada tanto por David, su marido, como por Bill, su ex amante, está preocupada por su madre moribunda. Finalmente, David, amargado por su trabajo sin futuro, piense en cómo podría ser su vida si fuera tan rico como su jefe, aunque al terminar la obra se muestra convencido de que probablemente sería muy similar.
Aunque la obra se desarrolla alrededor de una mesa de juego mientras los actores juegan efectivamente una partida de bridge, la ópera profundiza más en la incomunicación de los matrimonios que sobre el juego en sí.
La evolución del calavera (*The Rake's Progress*).
Esta ópera de Stravinsky está basada en la serie de grabados homónima de Hogarth, sobre un libreto escrito por el poeta W.H. Auden. La obra sigue el cada vez más profundo hundimiento de su protagonista, Tom Rakewell, en el pozo sin fondo de todos los vicios. Finalmente consigue rehabilitarse gracias al amor de su novia de juventud, Anne Truelove, y logra recuperar su alma tras ganarla al diablo en una partida de cartas. El diablo le reta a que adivine las tres cartas que va a sacar; tras adivinar las dos primeras, acierta también la tercera, la reina de corazones que representa a su amada Anne.
La chica del oeste (*La fanciulla del West*, 1910). En esta ópera de Giacomo Puccini (1858-1924), ambientada en un saloon del oeste durante la fiebre del oro californiana, resulta inevitable la aparición de las cartas. En el segundo acto, Minnie, la propietaria del *saloon*, oculta a su amado Dick, un bandido. Llega el *sheriff* Rance en busca de Dick y, cuando lo descubre, Minnie propone jugar tres manos de

poker. Si gana ella, el *sheriff* dejará libre a Dick; si gana el *sheriff* podrá llevarse a los dos amantes. Juegan las dos primeras manos y quedan empatados. En la tercera mano ella tiene malas cartas, pero, mientras Rance le sirve una copa, Minnie cambia las cartas, de modo que cuando el *sheriff* muestra su trío de reyes ella le supera con un full de ases.
Los amantes quedan entonces libres.
La traviata (1853). Esta ópera de Verdi está basada en *La dama de las camelias* de Alejandro Dumas. La protagonista, Violetta Valéry, se mueve entre el amor por Alfredo y su vida de cortesana como amante del barón Douphol. En una de las escenas, Alfredo juega a las cartas con el barón y le gana una considerable suma de dinero.
Manon (1884). La versión de Massenet es una de las varias óperas que se hicieron sobre la novela *La historia del caballero Des Grieux y Manon Lescaut* (1731), de Antoine-François Prévost (más conocido como Abate Prévost). La obra narra la historia de una joven, Manon Lescaut, del joven caballero Des Grieux y del rico señor de Morfontaine, cuyas vidas se entrecruzan. Des Grieux se enamora de Manon y la rescata del convento en el que está recluida. Pero ella le abandona y él se hace sacerdote. Tras una visita de la joven a la iglesia en la que él se encuentra vuelven a enamorarse y huyen juntos viviendo de las cartas, hasta que en una partida contra Morfontaine son acusados de hacer trampas, los detienen y son deportados a América.
Manon morirá por el camino.
El gran duque (1890). En esta ópera, escrita por Gilbert y Sullivan, tiene lugar un duelo en el que las armas son sustituidas por una baraja de cartas.

las pide prestadas al jugador que tiene más para poder seguir jugando. El banquero se encarga de controlar estos préstamos, tanto en el momento de solicitarse como en el de su devolución.

EL ANTE

El *ante* es la cantida mínima, generalmente una ficha, que cada jugador coloca en el centro de la mesa como una especie de pago por participar en el juego.
La cantidad que debe anticiparse en cada mano debe ser acordada y establecida por los jugadores al inicio de la partida.



EL DADOR

El primer turno de dar las cartas se resuelve por sorteo, mientras que los siguientes van correspondiendo por turno a cada jugador en el mismo orden que el resto de lances del juego, generalmente de izquierda a derecha.

INICIO DEL JUEGO

Una vez sorteados el primer dador y los diversos puestos que los jugadores ocuparán alrededor de la mesa, el banquero da las cincuenta fichas iniciales (u otra cantidad acordada) a cada jugador. Antes de recibir las cartas, los jugadores deberán poner en el centro de la mesa el ante o cantidad mínima acordada por participar en el juego.
El dador reparte, generalmente de izquierda a derecha, cinco cartas a cada jugador. Esta distribución puede efectuarse de cualquier modo que el dador crea conveniente. Tampoco es necesario que la manera de repartir sea la misma en cada distribución.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando cada jugador ha recibido ya sus cinco cartas, estudia el valor de la combinación que ha ligado y calcula las posibilidades que esa combinación tiene de ganar a las de otros jugadores. Por otra parte, la composición de su mano le puede dar pistas sobre las de los otros jugadores.
A continuación, el primer jugador que ha recibido cartas, generalmente el situado a la izquierda del dador, puede envidar (hacer una apuesta) o pasar (esperar los envites de los otros jugadores).
Los siguientes jugadores tienen las mismas opciones. Si ningún jugador envida, se muestran las cartas y gana el montón de antes el jugador que tiene la mejor jugada.
Si un jugador *abre*, es decir, hace un primer envite, los siguientes jugadores ya no pueden pasar sin abandonar el juego en curso (no la partida).
Los jugadores siguientes tienen tres posibilidades:

- igualar el mayor envite anterior;
- aumentar el envite anterior;
- abandonar el juego y retirarse hasta la siguiente distribución de cartas; en este caso el jugador deja las cartas boca abajo en la mesa sin mostrarlas a ningún otro jugador.

Si todos los jugadores se retiran, excepto uno, éste se convierte en el ganador sin necesidad de mostrar tampoco sus cartas.
Es recomendable para los jugadores principiantes jugar con un límite bajo, dos o tres fichas como máximo.
Una vez igualados todos los envites, los jugadores que siguen en juego muestran las cartas. El jugador que tiene la mejor combinación gana el montón formado por los antes y los sucesivos envites. Si hay empate entre dos jugadores, éstos se reparten el montón de fichas.

FINAL DE LA PARTIDA

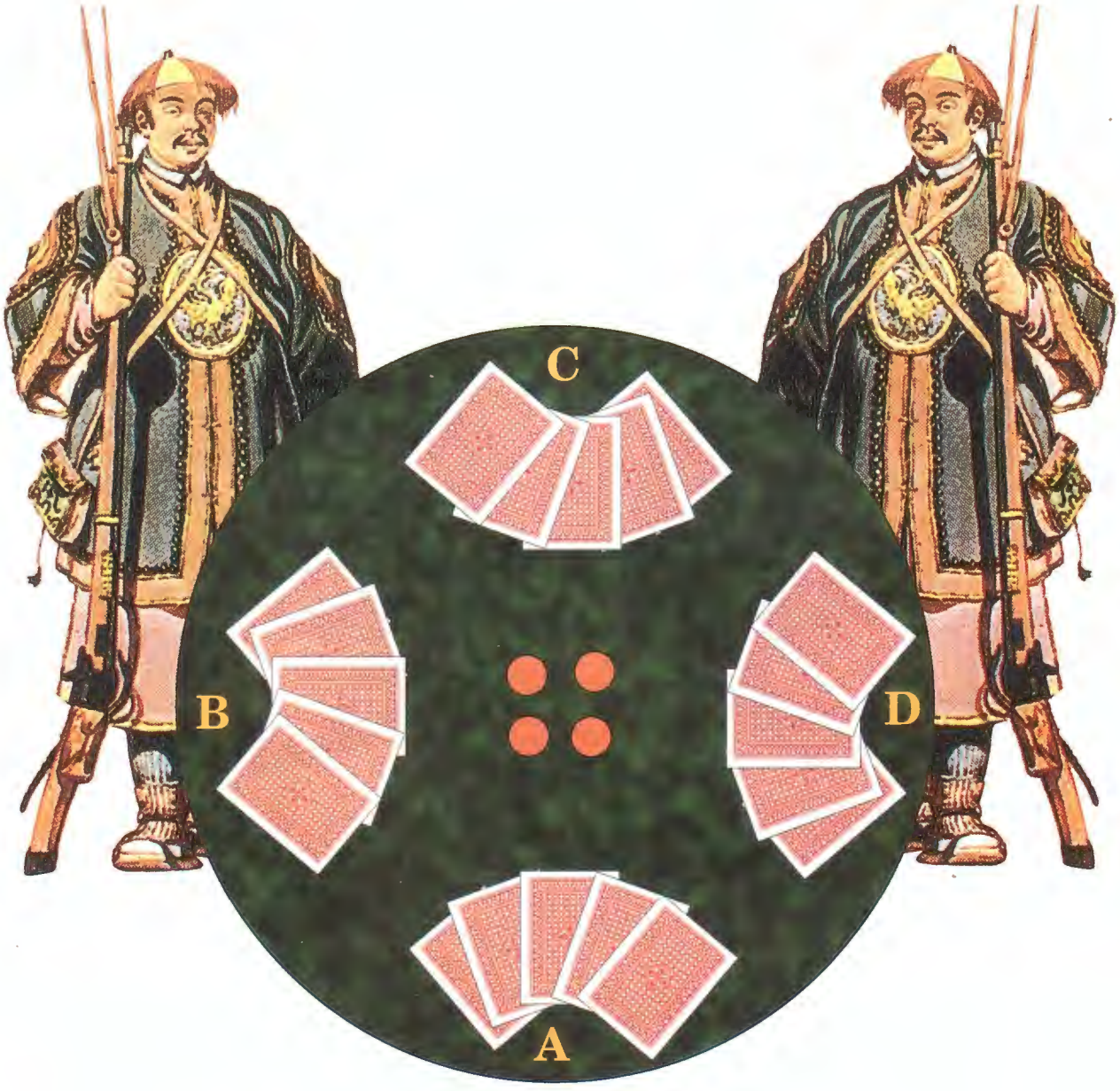
Generalmente se establece un límite horario para terminar la partida. Hasta llegar a este límite se considera poco correcto que el jugador que está ganando se retire de la partida, salvo que exista una causa de fuerza mayor. Pero aún en ese caso el jugador que gana no suele llevarse las ganancias.
Una vez alcanzado el límite horario establecido para terminar la partida los jugadores pueden acordar un nuevo plazo de finalización y prorrogar la partida hasta esa hora.

EL REANTE

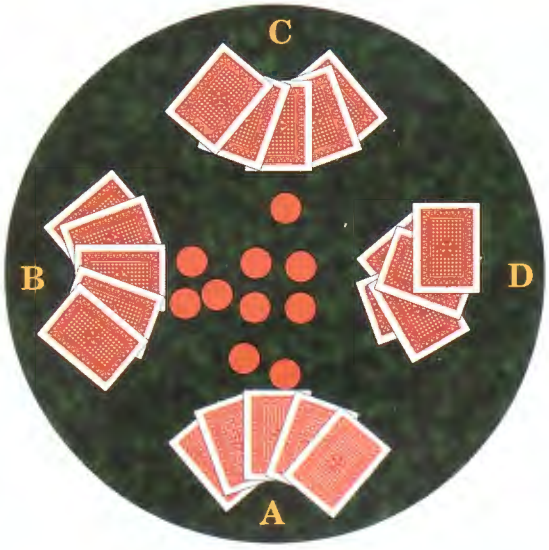
Una variante del as nas que no afecta en absoluto a su esencia la constituye el *reante*, una especie de descarte para tratar de mejorar la mano. Sin embargo, a diferencia de otros juegos, estos descartes no van precedidos por envites, sino que los jugadores efectúan un nuevo pago en el centro de la mesa de valor doble que el ante.
Los jugadores se descartan de los naipes que no les interesa conservar. El dador recoge los descartes, los mezcla con el resto del mazo, baraja las cartas y procede a un segundo reparto para completar las cinco cartas de la mano de cada jugador.
Obsérvese que las cartas despreciadas por un jugador son las que le interesan a otro jugador.
Pero en el descarte se da la posibilidad – ya que los descartes se mezclan con el mazo – de que un jugador mejore su mano precisamente a través de una carta descartada por él mismo.
Por ello conviene tener presente esta cuestión al seleccionar los descartes que se van a realizar.
Una vez completadas las manos después del reante, el juego prosigue como en el as nas clásico, es decir, se inician los envites.

PARTIDA COMENTADA

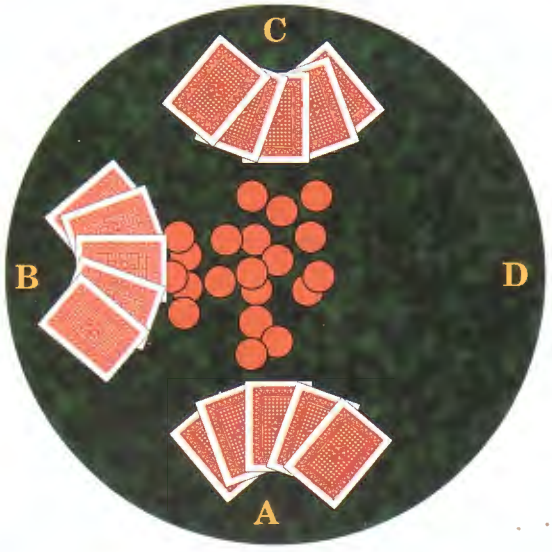
El juego persa del as nas es un juego de envite reducido a su esencia más estricta, es decir, el envite entre los jugadores, que se realiza por medio de una serie de posturas que se hacen con las fichas. Después de cada reparto de cartas, los jugadores hacen sus posturas hasta igualar las de todos los jugadores que disputan la mano. Así, si un jugador pone una cantidad y la postura de otro jugador es superior a esa, el primer jugador deberá igualarla, por lo menos, para poder seguir disputando el juego.



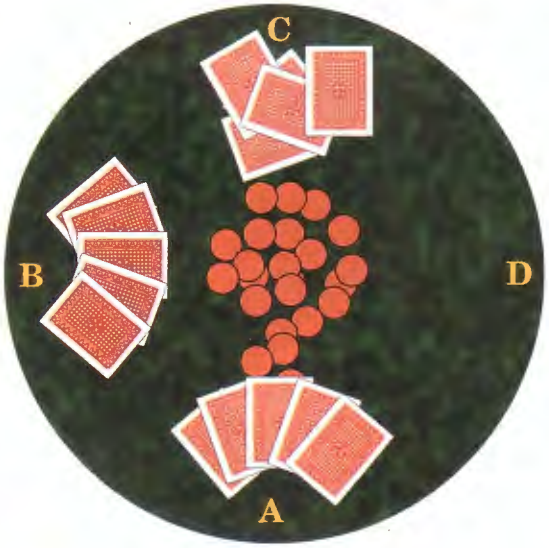
1 Antes de recibir las cartas, los jugadores deben colocar el ante acordado para participar en la partida (1 ficha). A continuación cada jugador recibe cinco cartas y estudia la jugada que puede formar con ellas.



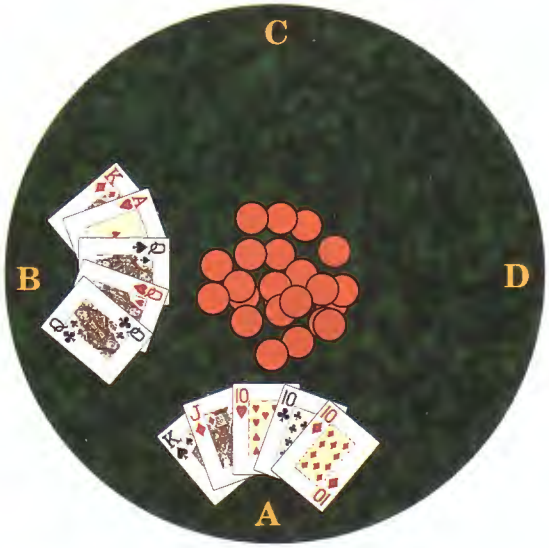
2 C inicia los envites con 1 ficha, D se retira porque no ha ligado nada, A coloca dos fichas y B aumenta la apuesta a tres fichas.



3 C coloca dos fichas para igualar el envite de B, D está retirado, A pone una ficha y aumenta otra y B aumenta cuatro más.



4 C decide que las apuestas son demasiado altas para su juego y se retira; ahora A se limita a igualar el envite de B, por lo que éste no puede aumentar más.



5 Una vez que los envites entre los jugadores que no están retirados (A y B) se igualan, éstos muestran las cartas. Los dos tienen la misma jugada: tres iguales.

El juego del as nas es un juego de envite reducido a su mínima y más pura expresión: el envite. Por ello, lo primero que debe hacer el jugador es estudiar los hábitos de los demás jugadores. Ver si son osados o conservadores, si muestran algún tic o repiten algún gesto cuando tienen una determinada combinación de cartas... Después de varios juegos, el buen jugador ha de saber discriminar, a la vista de su mano y de las actitudes de los otros jugadores, cuáles son sus opciones y cuánto vale la pena arriesgar.

El Møs

El møs es un juego de origen sueco que alcanzó una gran expansión en la década de los años sesenta como consecuencia del incremento del turismo nórdico en el centro y sur de Europa. Se trata de un divertido juego en el que pueden participar todos los miembros de la familia y que, además de ser ideal para iniciar a los niños en los juegos de cartas, ofrece al jugador experto un adecuado nivel de dificultad y entretenimiento.

Objetivo del juego

Quedarse sin cartas. El último en conseguirlo pierde el juego y «queda møs».

«Jugadores de naipes», tapiz del siglo XV.

Origen:
Suecia

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
52 cartas

Jugadores:
indeterminado (máximo 17)

Duración de la partida:
15 minutos

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
bazas con eliminación de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

Al møs puede jugar un número indeterminado de jugadores, aunque, si juegan más de 17, es necesario cambiar la regla de la distribución inicial por la que se deben dar tres cartas a cada jugador. Además, con tantos jugadores muchos quedarían eliminados en la primera fase (recogida de cartas) y no pasarían al juego efectivo de la segunda fase. Por ello, el número ideal de jugadores para una partida de møs se sitúa entre 6 y 10, aunque pueden jugar desde 2 hasta 52.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al møs se utiliza la baraja de símbolos franceses, normalmente la baraja inglesa, pero como en este juego no es determinante el dibujo del palo ni el número total de cartas, puede jugarse de hecho con cualquier tipo de baraja, desde la española de 40 cartas a la de tarot de 78 –considerando los triunfos como un quinto palo–, pasando por la francesa y la alemana de 32 cartas.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar carta del mismo palo que la carta de salida. En el møs no se puede asistir después de que un jugador ha echado carta de triunfo.

baza Grupo de cartas de igual número que el de jugadores sin eliminar que participan en el juego. Las cartas de este grupo están ordenadas de modo que cada una de ellas mata a todas las anteriores.

girar Tomar una baza del centro de la mesa y apartarla, colocando las cartas boca abajo para indicar que ya no participan en el juego.

matar Echar una carta de valor superior a otra, bien porque siendo del mismo palo es de orden superior, bien por ser de triunfo.

montar Asistir con una carta de valor superior. En el møs no está permitido asistir sin montar.

subirse Tomar la carta de valor inferior de las que hay en la mesa y colocarla con las que el jugador tiene en su mano para jugar.

triunfo Carta del mismo palo que la última carta de la baceta en la primera fase del møs y que gana a cualquiera de las de los otros palos. Después de que un jugador ha jugado carta de triunfo los siguientes jugadores deben jugar triunfo, no carta del palo inicial, o subirse la carta más baja.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Si se juega con la baraja inglesa el orden de las cartas, que no tienen ningún valor en tantos, es el corriente en la mayoría de los juegos ingleses. De mayor a menor: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. Si se juega con cualquier otra baraja se establecerá un orden similar entre las cartas, de tal forma que siempre quede determinada una jerarquía.

INICIO DEL JUEGO

Una partida de møs comienza repartiendo tres cartas tapadas a cada jugador. Estas cartas se suelen dar de una sola vez, pero también pueden darse una a una.
Si el número de jugadores es muy grande y no pueden darse tres cartas a cada jugador, se darán dos o una, según el número de jugadores, para que cada jugador tenga el mismo número de cartas.
La baceta de las cartas sobrantes se deja en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida de møs se compone de dos partes. En la primera, los jugadores han de conseguir las cartas que necesitarán para la segunda parte, que consiste en la eliminación de los jugadores.
En el juego del møs se da la circunstancia de que el que juega más es el perdedor; los otros ju-

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas en el møs es el habitual en la mayoría de los juegos ingleses. De mayor a menor:

As (A)
Rey (K)
Reina (Q)
Jota (J)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

gadores van quedando eliminados de la partida según se quedan sin cartas. Por ello, aunque existe la posibilidad de quedarse sin cartas en la primera fase del juego, hay que tratar de tomar algunas para no quedar fuera de la partida sin ni siquiera haber participado en ella, aunque si el número de jugadores es muy numeroso –más de diez, por ejemplo– será inevitable que algunos se queden sin cartas.

Primera fase. En la primera fase el juego se realiza entre pares de jugadores que juegan a la carta más alta, sin importar el palo. En esta fase es conveniente conseguir cartas altas y dejar las bajas.

Se juega de derecha a izquierda, en sentido antihorario. El jugador situado a la derecha del dador echa una de sus cartas al jugador de su derecha. Éste puede jugar una cualquiera de sus cartas o la superior de la baceta. El jugador que ha echado la carta más alta se lleva la baza formada por las dos cartas y es el primero en tomar la carta superior de la baceta para completar el grupo de tres cartas de su mano; el otro jugador toma carta de la baceta después de él.

Si la baza la ha ganado el primer jugador que ha echado carta, vuelve a jugar con el mismo jugador, el de su derecha. Estos dos jugadores siguen jugando entre ellos hasta que gana la baza el segundo jugador. Entonces, éste se pondrá a jugar contra el de su derecha del mismo modo, y así sucesivamente, hasta agotar todas las cartas de la baceta.

El jugador al que le corresponde tomar la última carta de la baceta la deja aparte frente a él, sin descubrirla. Esta carta no participará en la primera fase del juego.

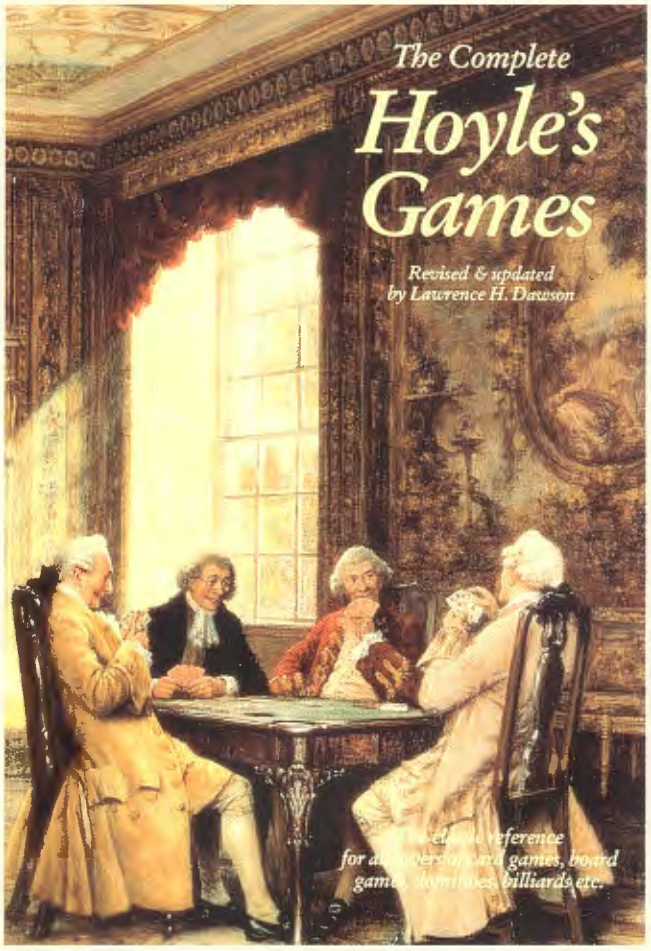
Cuando no quedan cartas en la baceta, los jugadores siguen compitiendo entre ellos por parejas (cada jugador contra el siguiente), sin tomar cartas, hasta haber agotado las cartas de las manos. Si al final sólo queda un jugador con cartas en la mano, éste pone las de la mano en su montón de cartas ganadas y termina la primera fase.

En esta fase, si los dos jugadores echan sobre la mesa cartas del mismo valor, pueden suceder varias cosas, según las cartas que quedan por jugar:

• si aún quedan cartas en la baceta, los jugadores toman una carta cada uno en el mismo orden que han jugado las cartas y echan una

SABÍA QUE...

... *ACCORDING TO HOYLE* SIGNIFICA «SEGÚN LAS REGLAS»



Edmond Hoyle fue un escritor inglés que vivió casi cien años (1671 o 1672 – 1769). Pero no fue su longevidad lo que le hizo célebre, sino el haber sido uno de los primeros que escribieron sobre juegos de cartas desde un punto de vista técnico.

De sus setenta primeros años de vida no se sabe mucho. Es posible que hubiese actuado como abogado defensor en los tribunales de Londres. Pero en 1741 empezó a impartir clases de whist y con tal motivo escribió un pequeño volumen para sus alumnos titulado *A Short Treatise on the Game of Whist* (*Un pequeño tratado sobre el juego del whist*). Esta obra pronto alcanzó una gran difusión, llegándose a publicar trece ediciones en vida de Hoyle. La edición revisada de 1760 fue considerada el reglamento oficial del whist hasta la reforma realizada por los clubes londinenses en 1864. Las primeras ediciones del *Pequeño tratado* en francés y alemán aparecieron en 1764 y 1768, respectivamente. Hoyle también escribió libros sobre otros juegos, como el backgammon (1743) y el ajedrez (1761), en los que ofrecía tanto las reglas como consejos estratégicos que siguen siendo válidos en la actualidad.

Sus tratados alcanzaron pronto tal grado de aceptación que su nombre se convirtió en sinónimo de «regla», de tal modo que, aún hoy en día, la expresión *according to Hoyle* aplicada a un juego significa que se juega de acuerdo con las reglas más estrictas. Asimismo su nombre se encuentra en numerosos tratados y antologías en los que se describen y se reglamentan cientos de juegos, la mayoría de ellos totalmente desconocidos para Hoyle.

nueva carta; el ganador de la baza se llevará todas las cartas en juego • si no quedan cartas en la baceta, los jugadores echarán una carta de las que tienen en la mano y el ganador se llevará todas las cartas en juego; si una o dos cartas están empatadas y a uno de los jugadores ya no le quedan más cartas por jugar (ha de ser el primero de los dos), los jugadores intercambian las cartas jugadas y las colocan en sus montones de cartas ganadas.

Cuando todos los jugadores han agotado las cartas de sus manos, toman los montones de cartas ganadas en esta primera fase y las ordenan por palos para la segunda fase. El jugador que ha tomado la última carta de la baceta le da la vuelta y la muestra a todos los jugadores, ya que el palo de esta carta será el palo de triunfo en la segunda parte del juego. Generalmente no la coloca junto al resto de cartas de su mano hasta que ha salido, ya que el jugador que toma la última carta de la baceta es el primero en jugar en la segunda fase; la presencia de esa última carta frente a él recuerda al resto de jugadores quién tiene la salida en la segunda y definitiva fase.

Segunda fase. En esta segunda fase es obligatorio asistir y montar. Si no es posible montar se puede jugar triunfo, aunque se pueda asistir. Cuando un jugador ha echado triunfo, los siguientes han de montar con carta de triunfo, no con carta del palo de salida. Cuando no se puede o no se quiere montar, hay que tomar la carta más baja de las que hay sobre la mesa. En resumen, cada jugador debe superar al que ha jugado antes que él; si no puede superarlo o, por estrategia, no quiere hacerlo, debe llevarse *–subirse–* la carta más baja de las que hay sobre la mesa.

Cuando en el centro de la mesa se forma un grupo de cartas cuyo número coincide con el de jugadores, el último jugador que ha echado carta *gira* las de la mesa, con lo que éstas quedan eliminadas y empieza una nueva ronda poniendo en juego una cualquiera de las cartas de su mano.

En esta segunda parte se puede jugar una serie de cartas consecutivas del mismo palo como si se tratara de una sola carta. Si un jugador ha de subirse esas cartas, las tomará como si se tratara de una sola carta. Una vez colocadas en la mano, puede completar la serie con otras cartas del mismo palo que tenga en la mano siempre que sean consecutivas o dividir el bloque en los grupos que crea convenientes.

GANADOR / PERDEDOR

Cuando un jugador se queda sin cartas, queda eliminado de la partida y deja de jugar hasta la siguiente. Al irse eliminando jugadores va disminuyendo el número de cartas que debe haber en la mesa para poder girar, ya que debe haber el mismo número de cartas que jugadores en juego.

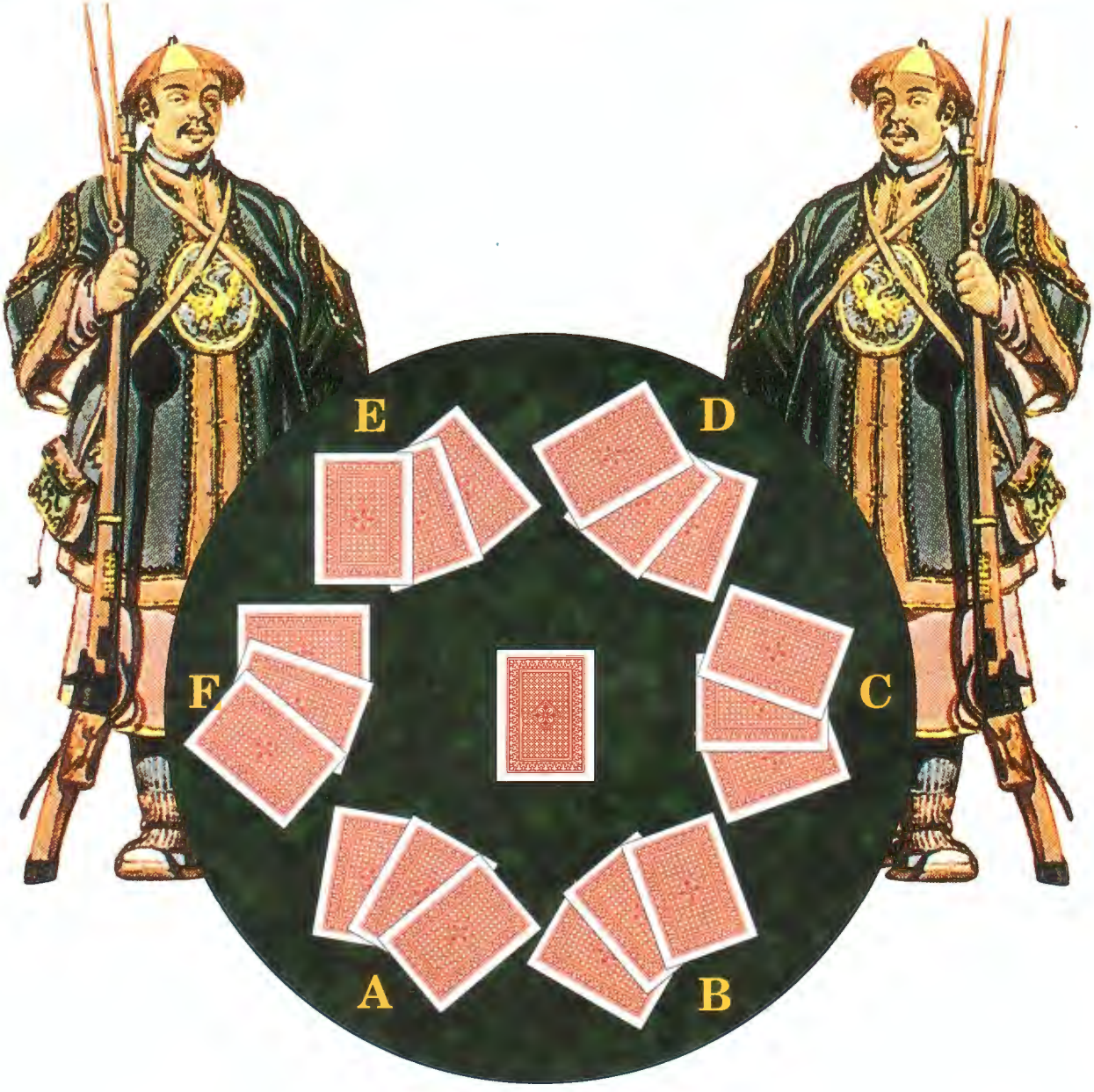
El último jugador que queda con cartas es el perdedor de la partida. Este jugador es el que ha *quedado møs* y el que más ha participado en el juego.

PARTIDA COMENTADA

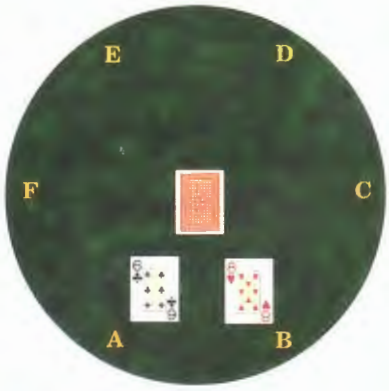
A continuación se comenta una partida de møs completa, es decir, se incluye tanto la primera parte dedicada a la distribución de cartas entre los jugadores como la segunda, en la que los jugadores tratan de librarse de las cartas que les han correspondido en la fase inicial.

En la primera parte el juego es por pares, ya que cada jugador juega a la carta más alta con uno solo de sus vecinos de mesa. En la segunda parte el juego se hace global y participan en ella, inicialmente, todos los jugadores, hasta que son eliminados por quedarse sin cartas. El último es møs y pierde.

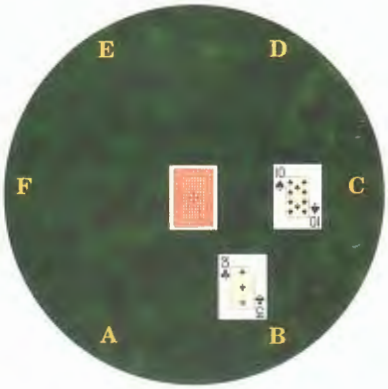
En la partida que sigue a continuación los jugadores que se enfrentan son seis.



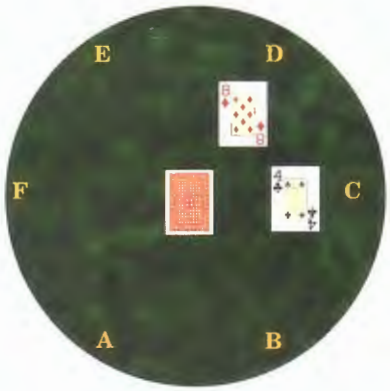
1 El juego del møs se inicia con el reparto de tres cartas a cada jugador. Las demás cartas se dejan en una baceta en el centro de la mesa para que los jugadores tomen nuevas cartas y completen otra vez sus manos después de jugar una de las cartas que tienen.



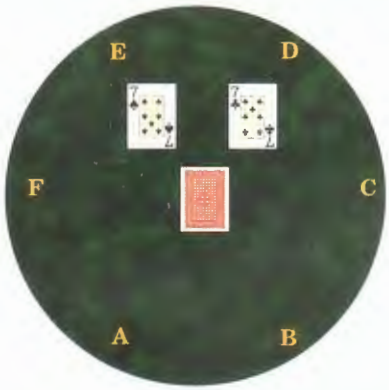
2 A sale del seis de tréboles. B gana la baza con la carta superior de la baceta, por lo que no tomará carta.



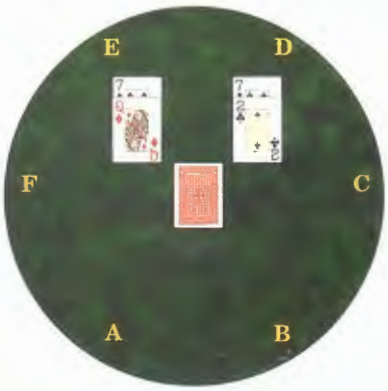
3 Ahora B juega contra C. Después de que C gana la baza, C y B, en este orden, toman carta de la baceta.



4 Como C ha ganado la baza a B, pasa a jugar contra D, el cual gana a su vez esta baza.

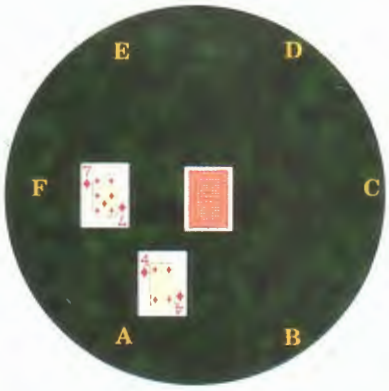


5 Ahora D juega contra E. Como los dos jugadores echan una carta del mismo índice, quedan empatados.

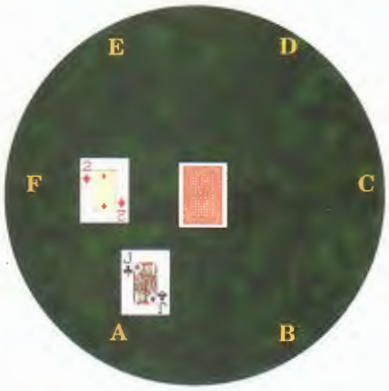


6 E gana la baza con su reina de diamantes y recoge las cuatro cartas que hay sobre la mesa.

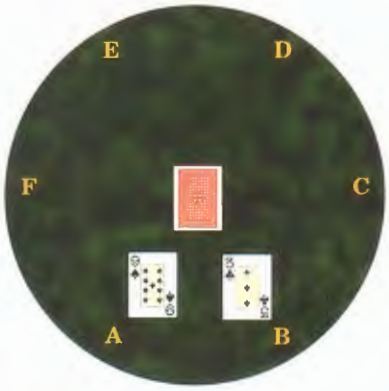
7 E se vuelve hacia F y ambos disputan la siguiente baza, que es ganada por la dama de tréboles de F.



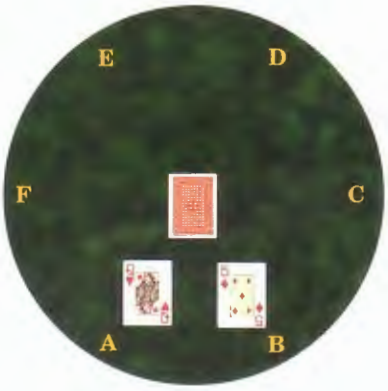
8 A juega la carta superior de la baceta contra F. Como la carta de éste es mayor, gana la baza.



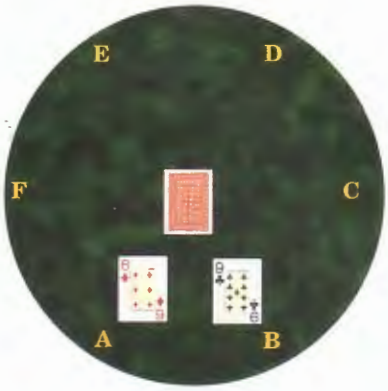
9 F ha ganado la baza anterior, por lo que sigue jugando contra A, que ahora sí gana la baza.



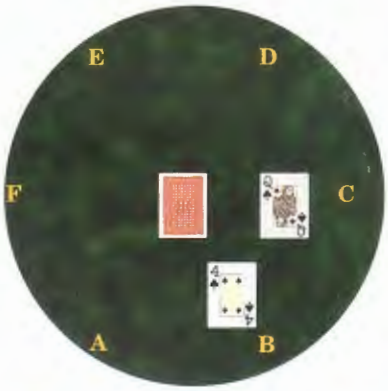
10 Si no se puede ganar la baza con una carta de la mano, puede intentarse con la de la baceta.



11 A y B se encuentran bloqueados, ya que las cartas de A son demasiado altas para que B gane.

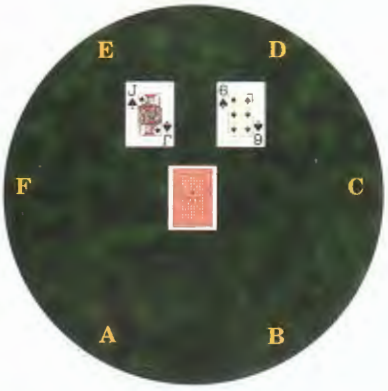


12 Finalmente, A ha jugado una carta que ha podido ganar B. De este modo, el turno puede correr.

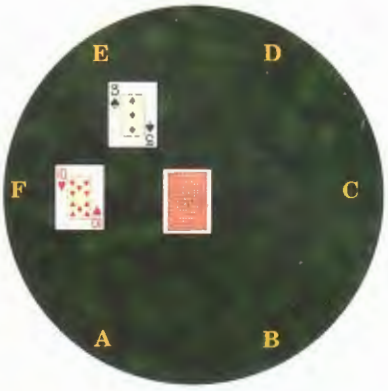


13 Es mejor que las cartas de la baza sean de palos distintos, para conseguir cartas de todos los palos.

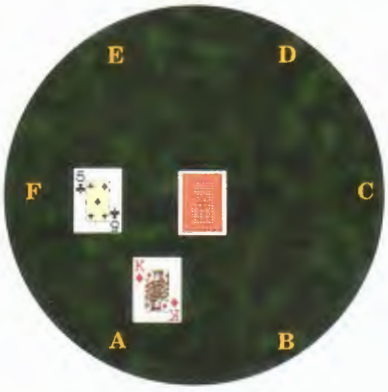
14 Cuando se juega una carta de la baceta, puede salir una buena carta que es posible perder.



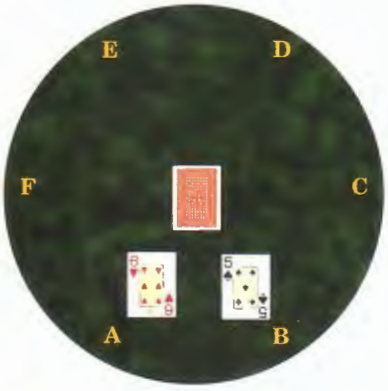
15 Sólo interesa tener muchas cartas de un palo si es el palo de triunfo, pero esto no se sabe hasta el final.



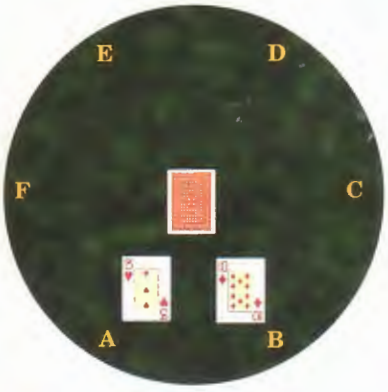
16 Es conveniente jugar cartas bajas cuando se sale y cartas altas para ganar las bazas.



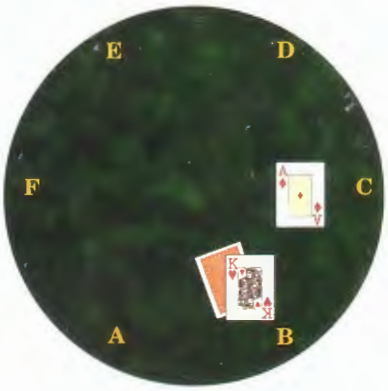
17 Al llegar al final de la baceta los jugadores tratan de conseguir la última carta, ya que es un triunfo.



18 El jugador que toma la última carta de la baceta la deja frente a él sin descubrir.

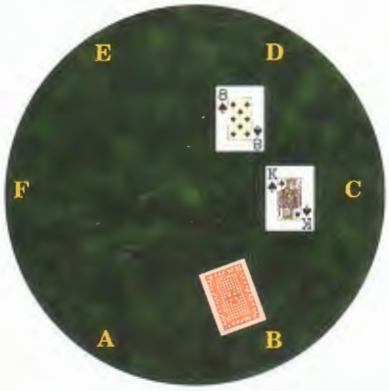


19 El jugador B juega su penúltima carta, que gana la baza frente a la del jugador A.



20 Ahora B juega su última carta de la primera parte y se prepara para la segunda.

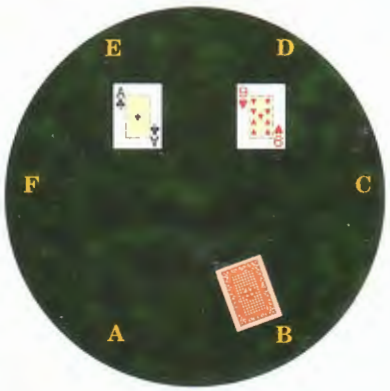
21 C juega contra D, que parece tener unas cartas muy bajas que le impiden ganar baza.



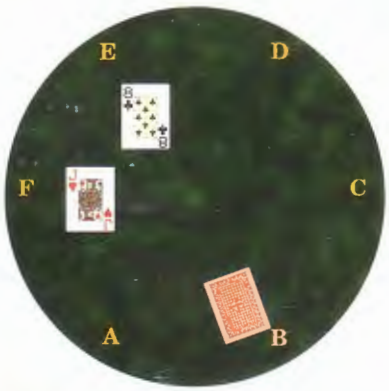
22 Como D no gana la baza, C sigue jugando contra él hasta que se queda sin cartas.

La mejor estrategia para ganar al møs es *no quedar møs*. Esta evidencia que puede parecer tan simple resume sin embargo los siguientes principios:

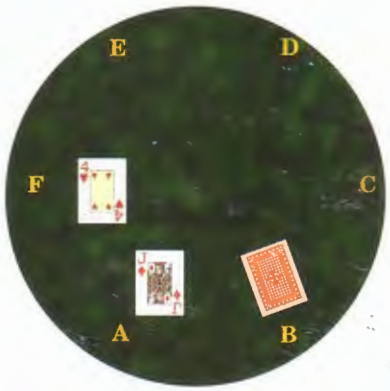
- en la primera parte, jugar cartas bajas al iniciar la baza y ganarla con cartas altas.
- no quedarse sin triunfo en la mano cuando aún se tienen cartas bajas; quedarse con una mano pobre equivale a tener que subirse todas las cartas y seguir empobreciéndola
- no montar las cartas que sirvan para completar una serie en la mano; de este modo, éstas podrán jugarse de una sola vez
- antes de jugar una serie de cartas como si fuera una sola, recordar si aún quedan cartas bajas de ese palo sin girar
- cuando sólo quedan dos jugadores, jugar primero las cartas altas obligará al otro jugador a subírselas o a agotar sus triunfos.



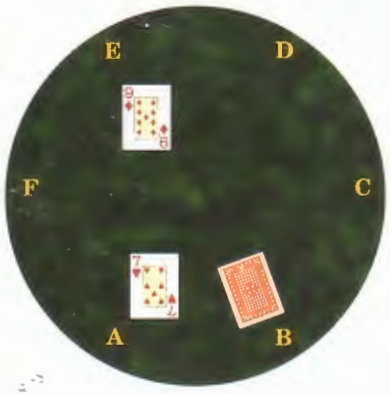
23 Aunque D no ha ganado la baza, ha de jugar contra E porque a C no le quedan cartas.



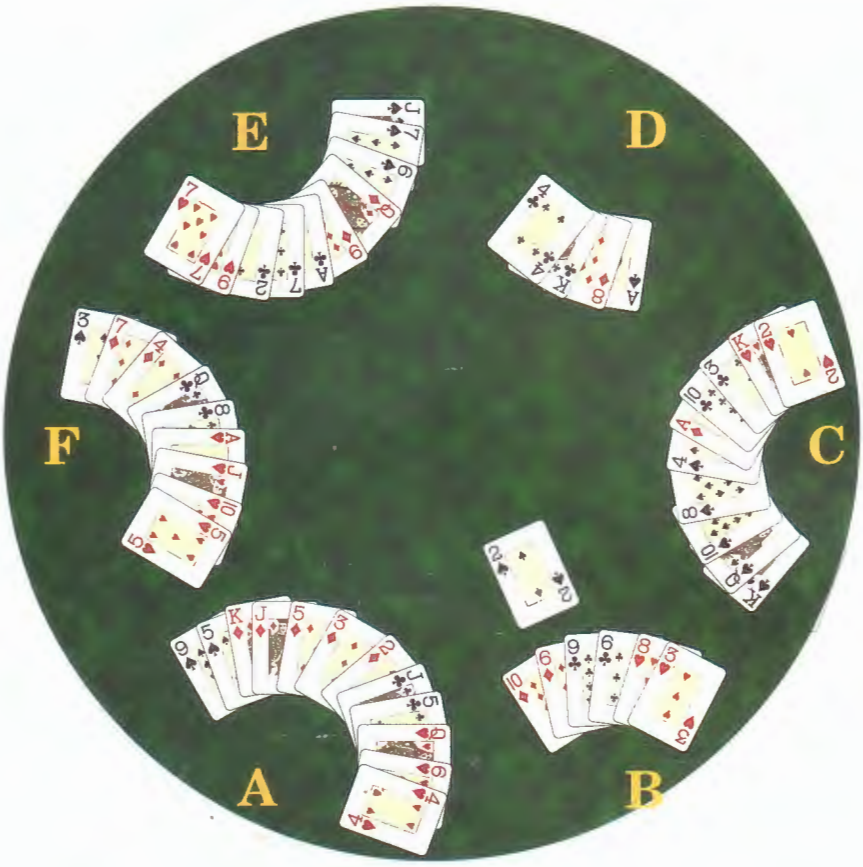
24 E gana la baza a D y juega contra F, que le gana la baza. B, C y D ya no tienen cartas en la mano.



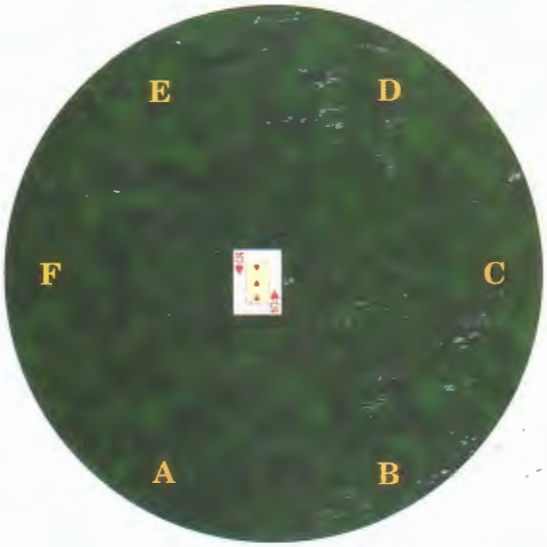
25 F juega su penúltima carta contra el jugador A, el cual gana la baza con su jota de diamantes.

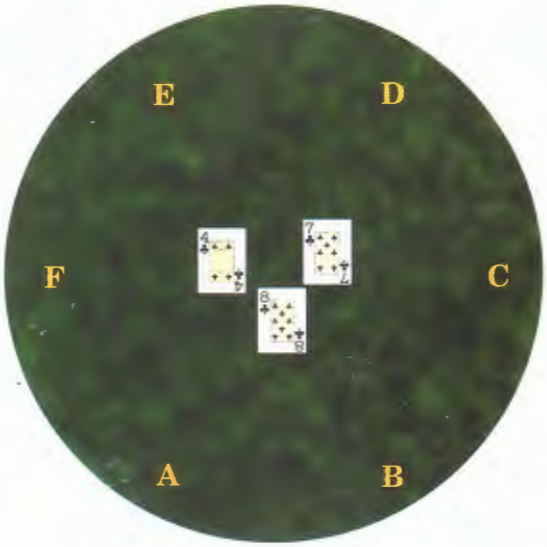


26 Ahora A y E juegan la última baza, por lo que F no tiene ocasión de usar la carta que le queda.



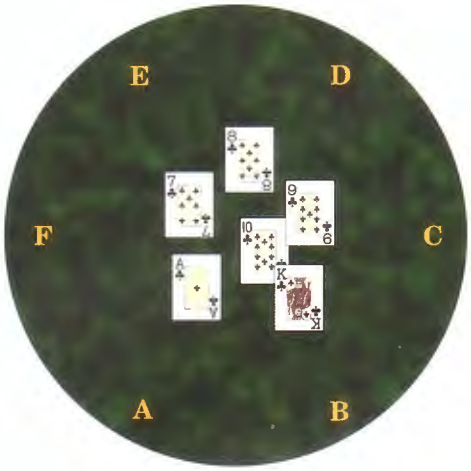
27 Los jugadores se ordenan las cartas por palos para disputar la segunda parte de la partida, durante la cual se van eliminando tanto cartas (cuando el número de cartas jugadas coincide con el de jugadores) como jugadores (cuando éstos se quedan sin cartas).



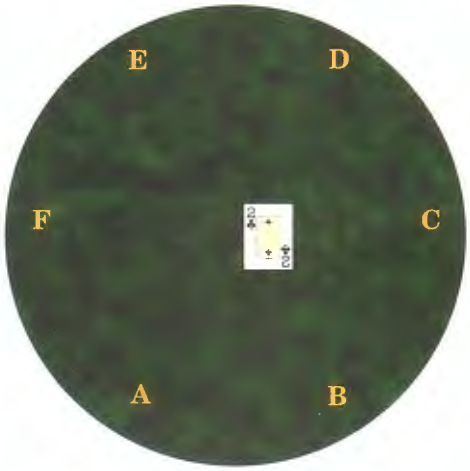


28 El jugador que se ha quedado la última carta de la baceta es el jugador que tiene la salida en la segunda parte.

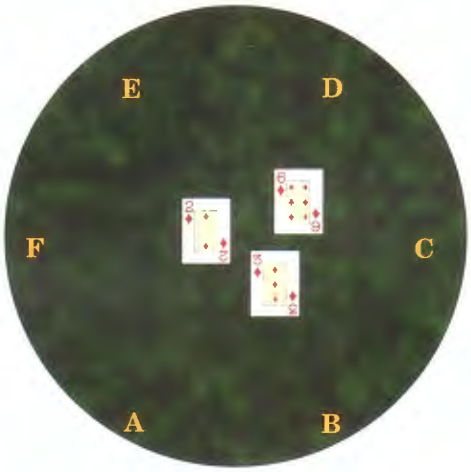
29 C se sube la carta de B y D sale del cuatro de tréboles, que es sucesivamente montado por E (el siete) y F (el ocho).



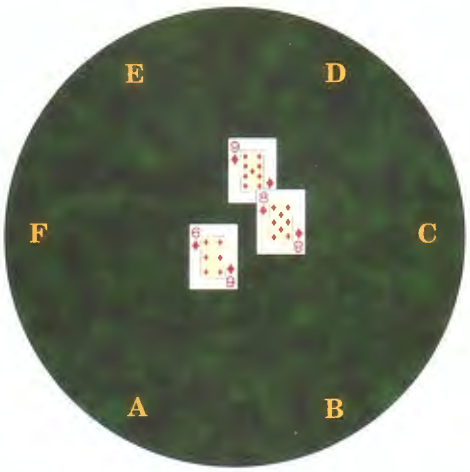
30 A no monta y se sube el cuatro de tréboles, pero los siguientes jugadores sí.



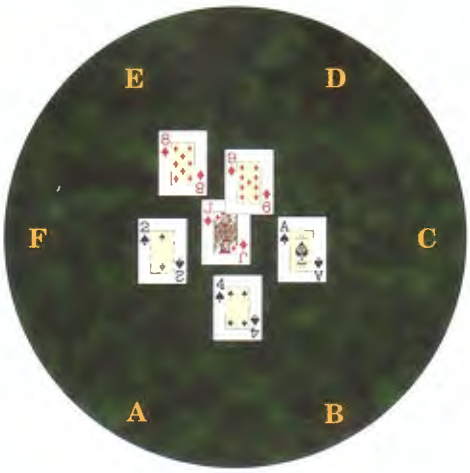
31 Después de girar la baza anterior, E sácale del dos de tréboles, que F se sube.



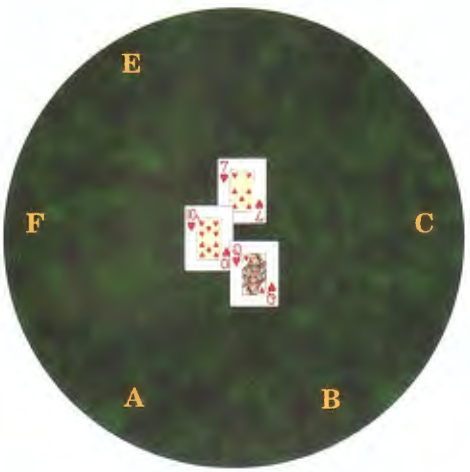
32 A juega el dos–tres de tréboles como si fuera una sola carta y B monta.



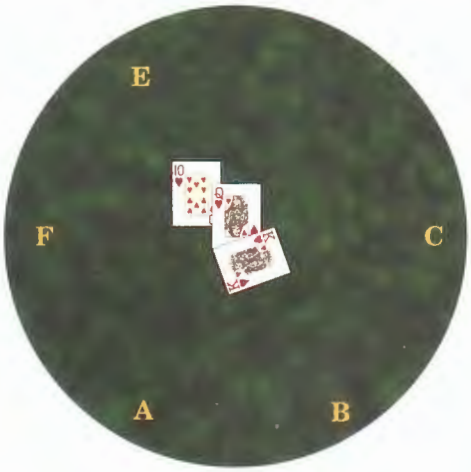
33 C no monta y se sube el dos–tres; D y E sí montan, y F se sube el seis.



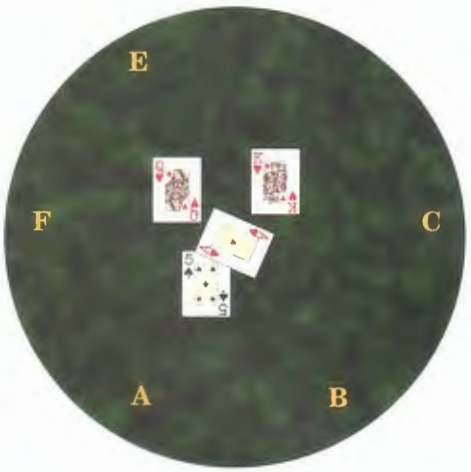
34 Después de que A monte, los siguientes jugadores juegan triunfo.



35 Sale E, aunque D ha girado, pero ya no le quedan cartas para seguir en juego.

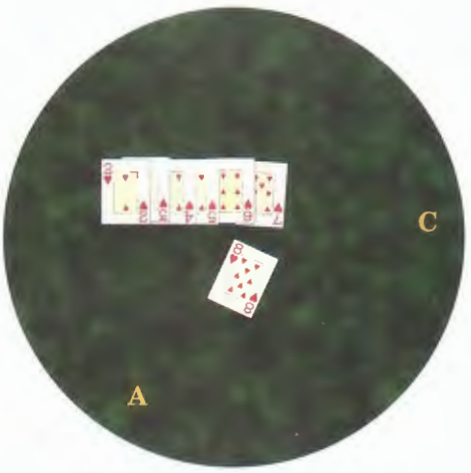


36 A y F montan; B se sube el siete de E; C monta con el rey y E se sube el diez.

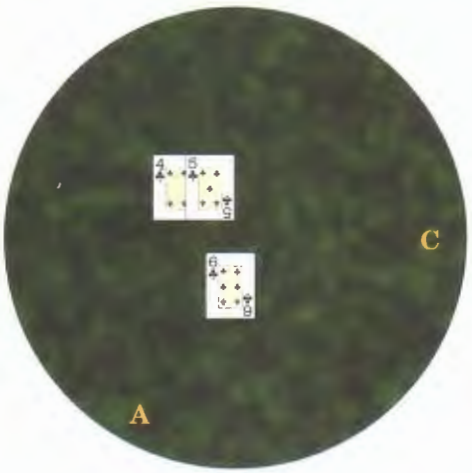


37 Después de que F monte, A juega triunfo. B, C, E y F se suben las cartas.

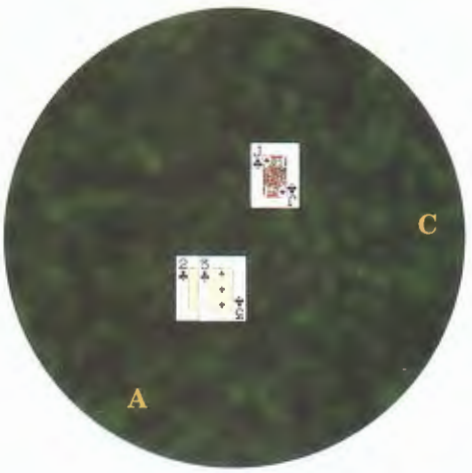
38 A vuelve a tener la salida y E conseguirá girar la baza de corazones.



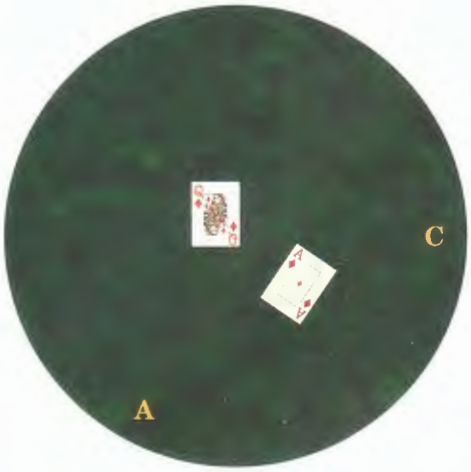
39 Después de varias rondas sin girar, sólo quedan A y C en juego.



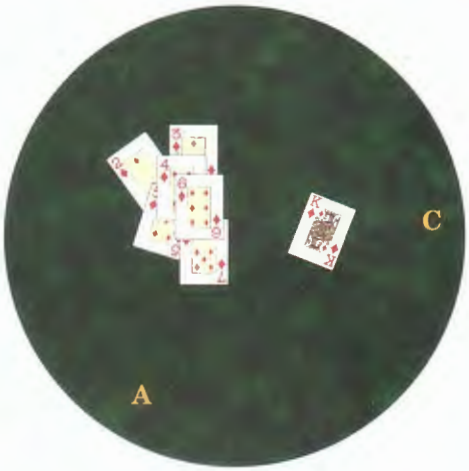
40 Las dos cartas de A son montadas por la de C, que gira la baza.



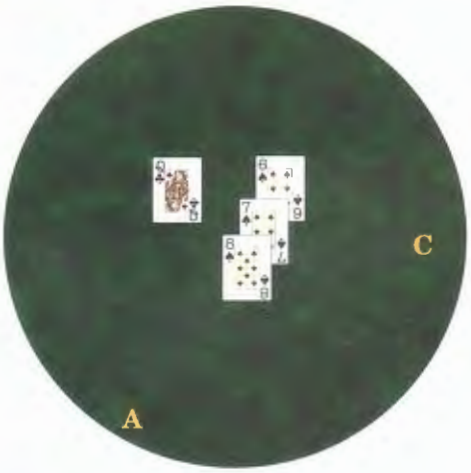
41 Ahora sucede a la inversa, la salida de C es montada por A.



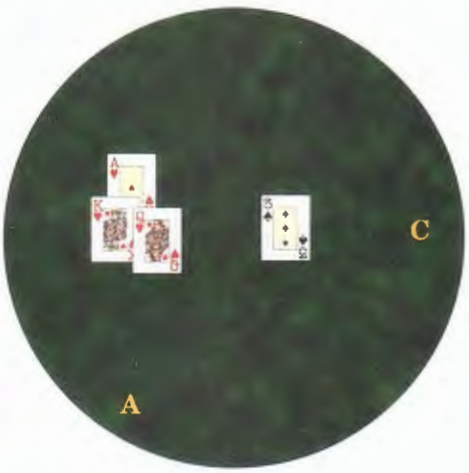
42 En los finales entre dos jugadores hay que encontrar el palo que falla el otro.



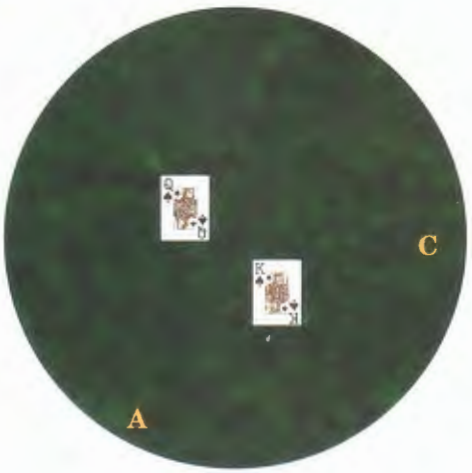
43 El jugador C echa su escalera de diamantes y elimina seis de sus cartas.



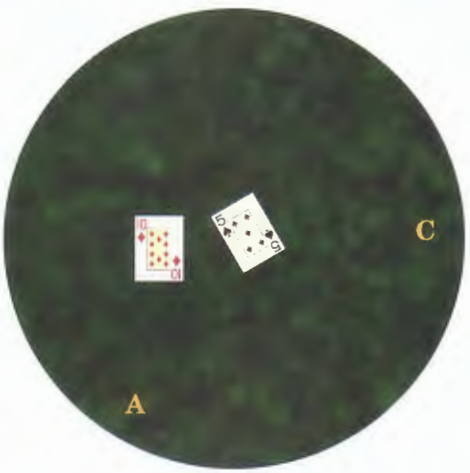
44 La dama de tréboles es matada por una escalera de triunfos de C.



45 Las tres cartas de corazones de C le dejan casi sin cartas.



46 Un intento desesperado de A por recuperar la iniciativa: un triunfo alto.



47 C juega su última carta, por lo que A queda møs y pierde (no es un empate).

El Tarot

El juego del tarot es, junto a la belote, uno de los grandes juegos nacionales franceses. Según la tradición es el más antiguo de los juegos, aunque las reglas con las que se juega, así como la baraja con los símbolos franceses que se emplea actualmente, son de principios del siglo XX, ya que hasta entonces se jugaba siempre con el tarot italiano o *tarocco*. Por la variedad de situaciones que pueden darse, cada partida de tarot es un juego diferente donde el azar sólo aparece en el reparto de cartas, por ser una cuestión de inteligencia sacar el máximo provecho de ellas.

Objetivo del juego

Conseguir el máximo de puntos obtenidos por el valor de las cartas de las bazas ganadas.

«Juego en la corte del príncipe Borromeo», fresco realizado por Pisanello hacia 1435.

Origen:
Italia

Baraja:
francesa de tarot

N° de naipes:
78 cartas

Jugadores:
3, 4 o 5

Duración de la partida:
deben establecerla los jugadores

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas con cartas de puntos y triunfo

NÚMERO DE JUGADORES

Una partida de tarot se desarrolla entre tres, cuatro o cinco jugadores que juegan cada uno para sí individualmente.
Como en cada juego parcial hay un declarante que se compromete a cumplir un contrato, puede producirse una cierta asociación entre los jugadores contrarios para impedir que el declarante cumpla el contrato, pero esta asociación en pos de un interés común dura únicamente hasta el siguiente juego parcial, en el que varían las alianzas.
Un caso especial se da en la partida entre cinco jugadores, en la que el declarante se apoya en otro de los jugadores contra los tres restantes. Sin embargo, durante buena parte de la partida cada jugador sabe si es el asociado o no, aunque este dato es desconocido por los demás.
En cualquier caso, la forma más habitual de jugar al tarot es entre cuatro jugadores, que juegan uno (el declarante) contra los otros tres.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al tarot se necesita una baraja especial de 78 cartas. Esta baraja se compone de cuatro palos de 14 cartas cada uno (56 cartas), 21 cartas especiales (los triunfos) y la *excusa*, que es una carta especial como las de triunfos pero no tiene número o tiene el número 0.
Los palos pueden ser los de la baraja italiana (espadas, bastones, copas y oros) o los de la baraja francesa (tréboles, diamantes, corazones y picas). En Francia es más corriente en la actualidad jugar con estos últimos palos. Cada palo se compone de 10 cartas numerales cuyos índices van del 1 al 10 y 4 figuras: valet o sota, caballo, dama o reina y rey. Puede observarse que respecto a las cartas de la baraja francesa tradicional cada palo cuenta con una

VOCABULARIO ESPECÍFICO

anuncios Declaraciones de un jugador sobre alguna circunstancia de la composición de su mano (sin triunfos, sin figuras, triunfos) o de la intención del tomador de intentar dar capote.

asistir Jugar una carta del mismo palo que la carta de salida de una baza.

capote *Dar capote* es ganar todas las bazas en juego; *dejar capote* es no dejar ganar ninguna baza.

carteo Fase de la partida de tarot dedicada al juego de las bazas.

contrato Compromiso de algún jugador de conseguir la puntuación mínima de acuerdo con las condiciones establecidas.

declarante Tomador.

en guardia Modalidad del contrato, superior a subo, en la que el tomador puede contar con la reserva.

en guardia contra la reserva Modalidad máxima del contrato en la que las cartas de la reserva –sin que nadie las vea– pasan a ser de los adversarios del tomador.

en guardia sin la reserva Modalidad del contrato en la que las cartas de la reserva –sin que nadie las vea– pasan a ser del tomador, que sin embargo no las utiliza para el juego.

excusa Carta especial que se utiliza para evitar jugar otra cuando no interesa hacerlo. Sólo puede usarse una vez.

extremos Oudlers.

fallar Jugar triunfo por no poder asistir en una baza.

figura Cualquiera de las cartas con representaciones humanas (rey, dama, caballo o valet) de los palos de la baraja.

grande El triunfo número 21, que es la carta más poderosa en el juego del tarot.

montar Jugar una carta de la misma serie (palo, triunfo) pero de orden superior que otra jugada anteriormente.

oudlers La grande, la pequeña y la excusa.

paso Voz de la subasta que da el jugador que no quiere o no puede ser el tomador.

pequeña La carta de triunfo de menor valor; tiene el número 1.

prima Premio de 25 puntos que recibe el tomador que consigue alcanzar la puntuación mínima.

refallar Jugar un triunfo por no poder asistir en una baza después de que otro jugador anterior haya fallado en el curso de la misma baza.

reserva Grupo de cartas que en el reparto de cartas se deja en el centro de la mesa y que generalmente el tomador utiliza para reforzar su mano.

slam *Hacer un slam* es dar capote.

subasta Parte del juego del tarot en la que se establece el tomador o jugador que debe alcanzar la puntuación mínima establecida.

subo Mínima voz que se da en la subasta para superar una voz anterior de *tomo*.

tomador Jugador que gana la subasta y se compromete a alcanzar la puntuación mínima. Se le llama tomador porque generalmente toma la reserva para reforzar su mano.

tomo Primera voz en la subasta del jugador que quiere convertirse en tomador.

triunfos Cartas especiales de la baraja de tarot numeradas del 1 al 21 y que son de valor superior a cualquiera de las de los palos en el juego de bazas.

cuarta figura, el caballo, y que respecto a la baraja española de 48 cartas cuenta con dos cartas extras: los dieces y las damas o reinas.

Los triunfos o tarots están numerados del 1 (la *pequeña*) al 21 (la *grande*). Los números son la parte esencial de estas cartas, cuyos dibujos suelen ser variaciones sobre temas de la vida cotidiana adaptados según el gusto del dibujante y los deseos del fabricante. Como ya se ha mencionado, la excusa suele ser una carta del mismo diseño que los triunfos (aunque no tiene por qué, ya que puede ser un joker) pero sin número o con el número 0. Esta carta, que en el tarot adivinatorio correspondería al loco, es un precedente de los jokers de las barajas corrientes. Aunque es posible jugar con las 78 cartas de los tarots adi-

LOS SÍMBOLOS DE LA BARAJA FRANCESA DE TAROT

No sólo los arcanos de los tarots adivinatorios son simbólicos. También pueden encontrarse múltiples simbolismos en las representaciones de los triunfos de la baraja clásica del tarot francés. Cada una de estas cartas está dividida en dos escenas; en general, una de ellas puede asociarse a la vida urbana y la otra a la vida rural:

N°	tema de la carta	escena urbana	escena rural
1	La locura individual	Pierrot	Puck y bailarina
2	Las edades (1): la infancia	Niñas jugando en el parque	Niños jugando a soldados
3	Las edades (2): la pubertad	Grupo de jóvenes en un parque	Jóvenes paseando
4	Las edades (3): la madurez	En el trabajo	Una mujer con sus hijos
5	Las edades (4): la senectud	El abuelo	La abuela
6	Las horas del día (1): la mañana	El desayuno	La siega
7	Las horas del día (2): el mediodía	En el salón	Descanso en el campo
8	Las horas del día (3): la tarde	Una reunión musical	A las puertas de la casa
9	Las horas del día (4): la noche	El sereno o vigilante nocturno	El regreso de la cacería
10	Los elementos (1): la tierra y el aire	Respirando a pleno pulmón	Trabajando el suelo
11	Los elementos (2): el agua y el fuego	Merienda en el parque	Un paseo en canoa
12	Las diversiones (1): el baile	Baile	Baile
13	Las diversiones (2): de compras	Una tienda	Una tienda
14	Las diversiones (3): en la naturaleza	La pesca	La caza
15	Las diversiones (4): el arte	La fotografía	La pintura
16	Las estaciones del año (1): la primavera	La jardinería	La esquila de los corderos
17	Las estaciones del año (2): el verano	El hipódromo	La siega
18	Las estaciones del año (3): el otoño	En el mercado	El bateo del trigo
19	Las estaciones del año (4): el invierno	Patinando sobre hielo	El hilado
20	El juego	Juego de cartas	La petanca
21	La locura colectiva	El carnaval	Una revista militar

vinatorios, no es corriente hacerlo, y las partidas suelen desarrollarse con una baraja cuyos triunfos no recuerdan en nada a los arcanos usuales del tarot. Por otra parte, los tarots adivinatorios están destinados a echar las cartas y su gran formato no los hace tan manejables para el juego como las barajas especiales destinadas a ello, que también son de un tamaño mayor que las barajas corrientes.

Si no se dispone de una baraja de tarot también se puede jugar con 22 arcanos (incluida la excusa) y 4 caballos adaptados a la baraja francesa número 777 de Naipes Heraclio Fournier.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En cada palo el orden de las cartas sirve para determinar la carta ganadora. El orden de las cartas de un palo es, de mayor a menor: rey (R), dama (D), caballo (C), valet (V), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y uno (as). En esta serie (y siempre considerando cartas del mismo palo), cada carta gana a las que le siguen y pierde con las que le preceden: el rey gana a todas y el as (o uno) es superado por todas. El orden de los triunfos es el de su número: el mayor de ellos es el 21 (la grande) y el menor el 1 (la pequeña).

La excusa no tiene relación con las otras cartas y se utiliza según unas reglas de juego especiales.
Por otra parte, las cartas tienen un valor en puntos para el que las ha ganado en el juego de las bazas. Estas puntuaciones son:
• los *oudlers* o *extremos* (la grande, la pequeña y la excusa): 5 puntos cada uno;
• las figuras: los reyes, 5 puntos cada uno; las damas, 4 puntos cada una; los caballos, 3 puntos cada uno; los valets, 2 puntos cada uno;
• las cartas numerales de los palos: estas 40 cartas valen medio (0,5) punto cada una (un punto cada dos cartas);
• los triunfos intermedios, es decir, del 2 al 20, ambos inclusive, valen 0 puntos, sin embargo sirven para dar validez a los puntos de los 3 oudlers y las 16 figuras, ya que el recuento debe hacerse de dos en dos cartas: cada uno de los oudlers y cada una de las figuras se acompaña de uno de los triunfos (o bien de una carta numeral) para contar su valor en el cómputo de puntos al final del juego parcial.

VALOR DE LAS CARTAS

	Carta	Valor de la carta	Valor total del grupo de cartas
3 oudlers	la grande (el 21 de triunfo)	5 puntos	
	la pequeña (el 1 de triunfo)	5 puntos	
	la excusa	5 puntos	**15 puntos**
16 figuras	cada rey	5 puntos	
	cada dama	4 puntos	
	cada caballo	3 puntos	
	cada valet	2 puntos	**56 puntos**
19 triunfos	el resto de los triunfos (distintos del 1 y el 21)	0 puntos	**0 puntos**
40 cartas numerales restantes	cada una de las 10 cartas de los palos de tréboles, diamantes, picas y corazones	0,5 puntos	**20 puntos**
total			**91 puntos**

LA RESERVA

Al repartir las cartas para el juego del tarot, éstas se dan de tres en tres a cada jugador. En los juegos de tres jugadores se reparten 24 cartas a cada jugador; en los de cuatro, 18 cartas a cada uno, y 15 cartas a cada uno en los de cinco jugadores. En los dos primeros casos sobran seis cartas y en el segundo tres, que se dejan en el centro de la mesa y que constituyen la *reserva* o *perro* (*chien* en francés).
Las cartas de la reserva no pueden ser las tres primeras del mazo, ni las tres últimas del reparto. En las partidas de tres o cuatro jugadores, la reserva se forma con tres pares –no consecutivos– de cartas que se separan en cualquier momento del reparto de los grupos de tres cartas a los jugadores. En las partidas de cinco jugadores se separan tres cartas no consecutivas durante el reparto de las cartas.
Las cartas que componen esta reserva pasarán a poder del declarante, excepto en la subasta de guardia contra la reserva, y en ciertos casos éste podrá usarlas para mejorar las cartas de su mano.

LA SUBASTA

Una vez efectuadas las operaciones preliminares corrientes en todas las partidas de cartas (barajar, cortar y repartir las cartas) comienza la partida de tarot, que se compone de dos partes diferenciadas: la subasta y el carteo o juego de bazas.
La primera parte sirve para establecer quién será el declarante que se compromete a cumplir un contrato y a qué contrato se compromete; el resto de jugadores (excepto en la partida de cinco, en la que

ORDEN DE LAS CARTAS

El orden de las cartas sirve para establecer la ganadora de una baza. Sin triunfos, cada carta gana a las siguientes de su palo y es ganada por las precedentes.
En cada palo, de mayor a menor, el orden de las cartas es:
Rey (R)
Dama (D)
Caballo (C)
Valet (V)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos
Uno (as)
En los triunfos, de mayor a menor:
el indicado por su número desde el 21 (la grande) al 1 (la pequeña). Cada triunfo gana a los de número inferior y es ganado por los de número superior.
La excusa:
es una carta especial que no tiene relación con las otras cartas de la baraja.

hay uno que ayuda al declarante) jugarán contra él para tratar de impedir que cumpla el contrato.
La puntuación que debe obtener el declarante para cumplir su contrato es fija y solamente depende de los oudlers que tenga en su poder, de acuerdo con la siguiente tabla:

A. *número de oudlers entre las cartas ganadas por el tomador* /
B. *puntuación mínima obligatoria*

A	B
3 oudlers	36 puntos
2 oudlers	41 puntos
1 oudler	51 puntos
ningún oudler	56 puntos

Los puntos que gana el declarante (o pierde si no cumple su contrato) son la diferencia entre los realmente obtenidos y la puntuación mínima obligatoria.
Hay que tener en cuenta que los oudlers que se indican en la tabla son los que tiene el tomador entre sus cartas después del carteo y que, si bien no es posible perder la grande (ninguna carta la gana) y es muy difícil perder la excusa (hay que regalarla en la última baza), sí es posible perder la pequeña si no está protegida por un número suficiente de triunfos, detalle que hay que tener en cuenta en el momento de valorar las posibilidades de la mano.
Los jugadores estudian sus cartas y analizan los puntos que pueden obtener. De acuerdo con sus reflexiones cada jugador dará, a partir del jugador mano –que es el de la derecha del dador (ya que se juega en sentido antihorario)–, una de las siguientes voces: *paso*, *tomo*, *subo*, *en guardia*, *en guardia con la reserva* y *en guardia contra la reserva*.
Excepto la voz de *paso*, que puede ser dada por todos los jugadores, cuando un jugador ha dado una voz distinta de *paso* la de los siguientes jugadores ha de superarla, es decir, debe ser una voz posterior a la del primer jugador según la relación de voces de la subasta indicada en el párrafo anterior.
Si el declarante o tomador gana la subasta después de *tomo*, *subo* o *en guardia*, cogerá las cartas de la reserva, las mostrará a todos los jugadores y las unirá a las de su mano; a continuación, y antes de empezar el carteo, dejará seis cartas (tres en las partidas de cinco jugadores) en un montón frente a él, al que posteriormente añadirá las cartas de las bazas que gane. En este descarte no puede incluir reyes, triunfos ni oudlers. A diferencia de la reserva, el descarte no se muestra a los contrarios.
En el caso de que la voz ganadora de la subasta haya sido *en guardia sin la reserva*, el tomador igualmente se queda con la reserva pero no la muestra (por lo que nadie sabrá qué cartas la componían) y pasa a engrosar directamente su montón de cartas ganadas.
Si la voz final del tomador ha sido *en guardia contra la reserva*, la reserva pasará a ser de la defensa, es decir, de los jugadores contrarios al tomador. Tampoco en este caso los jugadores verán las cartas que componen la reserva.
Según el contrato final declarado por el tomador, los puntos que gane o pierda (la diferencia entre los efectivamente obtenidos y la puntuación mínima obligatoria) serán modificados por los coeficientes indicados en la siguiente tabla:

A. *contrato* /
B. *coeficiente por el que hay que multiplicar los puntos que sobrepasan la puntuación mínima o que faltan para llegar a ella*

A	B
Tomar	1
Subir	2
Guardia	4
Guardia sin reserva	8
Guardia con reserva	12

La prima. Independientemente de los puntos que consigue un jugador al sobrepasar el mínimo exigido para ganar, el tomador recibe una prima de 25 puntos por cumplir el contrato. Estos 25 puntos sólo los recibe en caso de cumplir el contrato (igualar o superar la puntuación mínima) y se añaden a los puntos que superen la puntuación mínima antes de aplicar el coeficiente que corresponda al contrato declarado.

EL CAPOTE

Un jugador *da capote* cuando consigue hacerse todas las bazas en juego. También se dice que consigue un *slam*.
Cuando un jugador planea dar capote ha de tener siempre presente que no cuenta con la salida y que, por lo tanto, ha de contar con los reyes de todos los palos o estar fallo del palo del cual no tenga el rey. Ha de tener también una buena provisión de triunfos, además de unas cartas firmes en todos los palos o de un palo largo afirmable.

LA EXCUSA

La excusa es una carta que puede utilizarse cuando se estime oportuno en lugar de otra carta cualquiera, aunque sea un triunfo.
Se juega la excusa para no tener que jugar una carta de valor que se perdería, ya que la baza será de los contrarios. Por ejemplo, si se ha de jugar el rey del palo de salida y un contrario ha jugado triunfo, echar la excusa en lugar del rey permitirá, ya que no es posible ganar la baza, ahorrarse la pérdida del rey. También puede servir para no tener que jugar un triunfo y dejar sin protección a la pequeña.
El jugador que ha echado la excusa la recupera de la baza, la coloca junto a sus cartas ganadas y entrega una de éstas al ganador de la baza. Sólo en el caso de que se haya declarado que se va a dar capote se puede jugar en la última baza y sirve para ganarla. Normalmente, cuando un jugador juega la excusa como primera carta de la baza, la carta que marca el palo de la baza es la carta del jugador siguiente y la baza se gana o se pierde en función de esa carta, ya que la excusa no es un triunfo, sino un honor. Asimismo, en un juego normal, la excusa jugada en la última baza es para el ganador de dicha baza.

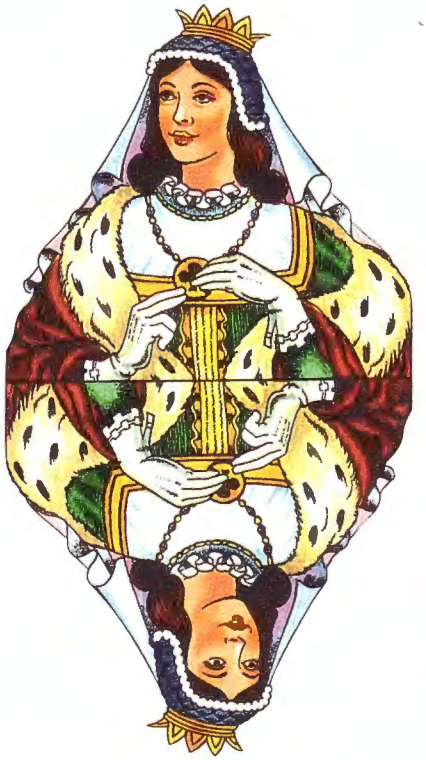
LOS ANUNCIOS Y SUS PREMIOS

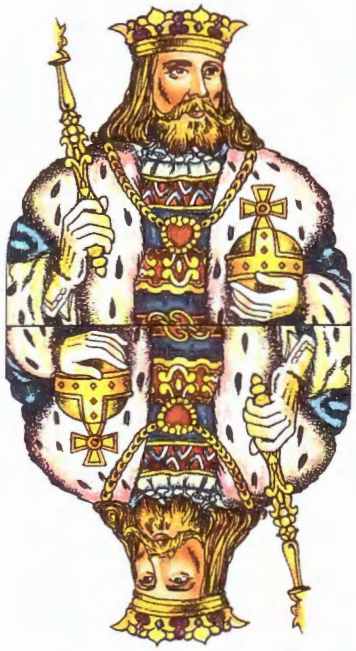
Antes de jugar la primera carta, hay la posibilidad, nunca la obligación, de que los jugadores hagan anuncios sobre el contenido de su mano y reciban unos premios especiales de acuerdo con los anuncios.

SABÍA QUE...

... LAS CARTAS DEL TAROT TIENEN SEXO

Tal como relata Stendhal en sus *Diarios*, descubrió el juego del tarot en Milán cuando tenía 36 años, concretamente el día 25 de octubre de 1816. Por aquél entonces aún se llamaba Henri Beyle y viajaba con frecuencia a causa de las guerras napoleónicas. En esa época aún se atribuía la creación de los tarots a Miguel Ángel y los palos de las cartas se dividían en masculinos (espadas y bastones) y femeninos (oros y copas), de modo que –como sucede con las cartas indias, cuyo valor varía según sean blancas o negras, es decir, del reino del día o del de la noche–, variaba su valor según su género.





En este caso se considera la excusa como un triunfo. Los anuncios y sus premios correspondientes son:

• *sin triunfos*. Este anuncio lo hace el jugador que no tiene ningún triunfo, incluyendo la excusa, entre las cartas de su mano. Recibe un premio de 10 puntos de cada uno de los otros jugadores.

• *sin puntos*. El jugador que no tiene oudlers ni figuras anuncia que no tiene puntos y recibe un premio de 10 puntos de cada uno de los otros jugadores. Este premio es acumulativo con el anterior, de modo que el jugador que no tiene triunfos ni puntos recibe 20 puntos de premio de cada jugador.

• *triunfos*. El jugador que cuenta como mínimo con 10 (*montón*), 13 (*doble montón*) o 15 triunfos (*triple montón*), incluyendo la excusa, en una partida de cuatro jugadores –13, 15 o 18 en una de tres, y 8, 10 o 13 en una de cinco– anuncia esos triunfos y los muestra (sólo ha de mostrar los que ha cantado, aunque su total de triunfos sobrepase esa cifra; sin embargo, si entre los triunfos muestra la excusa significa que no tiene más que los que muestra). Por estos anuncios recibe 20, 30 o 40 puntos respectivamente.

Los anuncios del tomador, si toma la reserva, sólo le serán pagados si gana; en caso de perder, el tomador pagará a los otros jugadores por los anuncios hechos.

Si un jugador anuncia que dará capote y lo consigue, gana 600 puntos (aunque en algunos lugares se dan 1.000 puntos de premio por el capote); en caso de no conseguirlo, cada jugador contrario recibe esos puntos. Si un jugador consigue dar capote sin anunciarlo, generalmente se establece que recibe la mitad de los puntos estipulados para el capote anunciado.

LOS RENUNCIOS Y SUS PENALIZACIONES

Hay renuncio:

• si no se sirve al palo jugado o al triunfo pudiendo hacerlo;

• si no se corta;

• si no se mata el triunfo;

• si se juega antes de turno (penalización de 10 puntos);

• si se hace un anuncio falso (penalización de 10 puntos);

• si el tomador se descarta de un número incorrecto de cartas (se juega la mano y las cartas incompletas quedan para los adversarios);

• si el tomador se descarta de los oudlers o de los reyes (en caso de ganar, la partida sería nula; si perdiera, debería abonar a los contrarios el valor de la prima).

No hay renuncio:

• si hay un error en el reparto pero se advierte antes de la subasta;

• si al jugar en el turno se comete un error no sirviendo o no matando, pero se advierte antes de finalizar la baza y puede rectificarse.

En general, los errores tienden a castigarse con la anulación de la partida si el bando culpable resulta vencedor. También pueden castigarse los renuncios de los adversarios del tomador, haciendo que si éste resulta vencedor el culpable le pague una penalización igual a la prima y, si perdiera, no pague los puntos pero cobre la prima como si hubiera ganado.

INICIO DEL JUEGO

Después de sortear el primer dador (en los siguientes juegos el turno de dar será rotatorio siguiendo el sentido antihorario), éste barajará las cartas y las dará a cortas al jugador de la izquierda. Dará las cartas de tres en tres y formará la reserva en el centro de la mesa.

Cuando todos los jugadores hayan recibido sus cartas, las tomarán y las ordenarán agrupando las cartas de triunfo y las de cada palo, poniéndolas en orden ascendente o descendente para un mejor control del desarrollo del juego.
Si algún jugador tuviera como único triunfo la pequeña podría reclamar que se anulara el reparto y se procediera a uno nuevo. En este caso la mano no corre y vuelve a dar el mismo jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO

Después de que cada jugador haya valorado su mano se inicia la primera fase del juego: la subasta. Si todos los jugadores pasan, se anula el juego parcial y da el siguiente jugador.
La subasta se hace a una sola vuelta, por lo que no hay posibilidad de una segunda voz para rectificar. Por tanto, con buenas cartas es mejor subastar la opción más acorde con esas cartas y no intentar conseguir ser el tomador con una subasta baja. Por una parte se puede perder la subasta y, por otra, los premios con una subasta baja son peores.
Una vez establecido el tomador, el jugador de su derecha tendrá la primera salida para iniciar la segunda fase del juego: el carteo o juego de las bazas.
El carteo o juego de las bazas. En esta fase del juego los jugadores juegan sus cartas una a una ordenadamente en sentido antihorario. Cuando cada jugador ha jugado una carta se ha formado una baza. El ganador de la baza la recoge, la pone en su montón boca abajo y sale para la siguiente baza.
Si todas las cartas son del mismo palo, gana la baza el jugador que ha jugado la carta más alta del palo, según el orden de prelación indicado para las cartas.
Si hay cartas de varios palos pero no hay triunfos, gana la baza la carta más alta del palo de salida.
Si en la baza se ha jugado un solo triunfo, gana la carta de triunfo.
Si hay varios triunfos o todas las cartas de la baza son de triunfo, gana la baza el triunfo que tiene el número más alto.
Al escoger la carta que se va a jugar hay que tener en cuenta que sólo tiene absoluta libertad de juego el primer jugador de cada baza, que puede echar la carta que quiera. Por ello debe escogerse con cuidado esta carta de inicio de cada baza de acuerdo con un plan estratégico que dependerá de si el jugador que sale es el tomador (trata de cumplir el contrato) o uno de sus adversarios (trata de impedírselo).
En cada baza, los jugadores siguientes al primero:
- han de servir del palo (echar carta del mismo palo, pero no es necesario matar, es decir, jugar una carta de orden superior);
- si no pueden servir, han de fallar (jugar triunfo);
- si han de refallar (jugar triunfo después de que ya lo haya hecho otro jugador), han de jugar un triunfo más alto que los anteriores

Como el carteo del tarot tiene unas reglas muy rígidas, la elección de la carta de ataque o inicio de cada baza es fundamental para descubrir la habilidad del jugador de tarot. Hay que jugar esta carta de acuerdo con un plan estratégico, que en el caso de los adversarios del tomador ha de ser común para todos ellos. Este acuerdo, además, deben alcanzarlo sin hablar: se deduce a partir de la carta de inicio de baza de cada uno de ellos.

A diferencia de otros juegos clásicos con baraja francesa, en el tarot hay una figura más: el caballo.

si lo tienen; en caso de no tenerlo, igualmente deben jugar triunfo;
- si no pueden servir ni fallar, pueden jugar cualquier carta.

La pequeña. La pequeña (la carta de triunfo más pequeña) es el 1 de triunfo. Esta carta tiene un valor especial, no sólo porque como oudler vale 5 puntos, sino también porque es el único de ellos que puede cambiar de bando en el curso del juego. Por otra parte, ganar la última baza con la pequeña tiene un premio especial de 10 puntos, que en el caso del tomador se suma al resto de premios y primas que le correspondan antes de multiplicarlos por el coeficiente establecido.

EL RECUENTO Y LA ANOTACIÓN

Una vez jugadas todas las bazas, se procede al recuento de los puntos ganados. Hay que contar las cartas de dos en dos: cada figura y cada oudler debe contarse con una carta de triunfo, ya que no son válidos los puntos de aquellas cartas que no puedan acompañarse de un triunfo. Las cartas numerales de los palos valen 0,5 puntos cada pareja.

Se calcula el valor real de los puntos conseguidos restando de los puntos totales los mínimos obligatorios en función del número de oudlers que se tengan entre las cartas ganadas. A esta puntuación, si es positiva para el tomador, se le añade el valor de las primas y otros premios –excepto los 10 puntos por ganar la última baza con la pequeña, que se añade aunque la puntuación haya sido negativa, con lo cual es posible convertirla en positiva– y se multiplica por el coeficiente que corresponda al contrato acordado. El resultado final son los puntos que el tomador debe cobrar de cada adversario o que debe pagar a cada uno de ellos en caso de no haber cumplido el contrato.

En cada juego parcial, cada adversario se anota en negativo los puntos que debe pagar al tomador y en positivo los que debe cobrar de él. El tomador se anota, con signo contrario al de sus adversarios, el total de los puntos cobrados de ellos o pagados a ellos, de modo que el total de puntos de cada juego parcial de todos los jugadores sea cero. Los puntos de cada juego parcial se suman o se restan (según el signo) al total de puntos ganados o perdidos en los anteriores juegos parciales.

Al final del período establecido para terminar la partida, el jugador que ha acumulado más puntos positivos es el ganador de la partida.

LA PARTIDA PARA CINCO JUGADORES

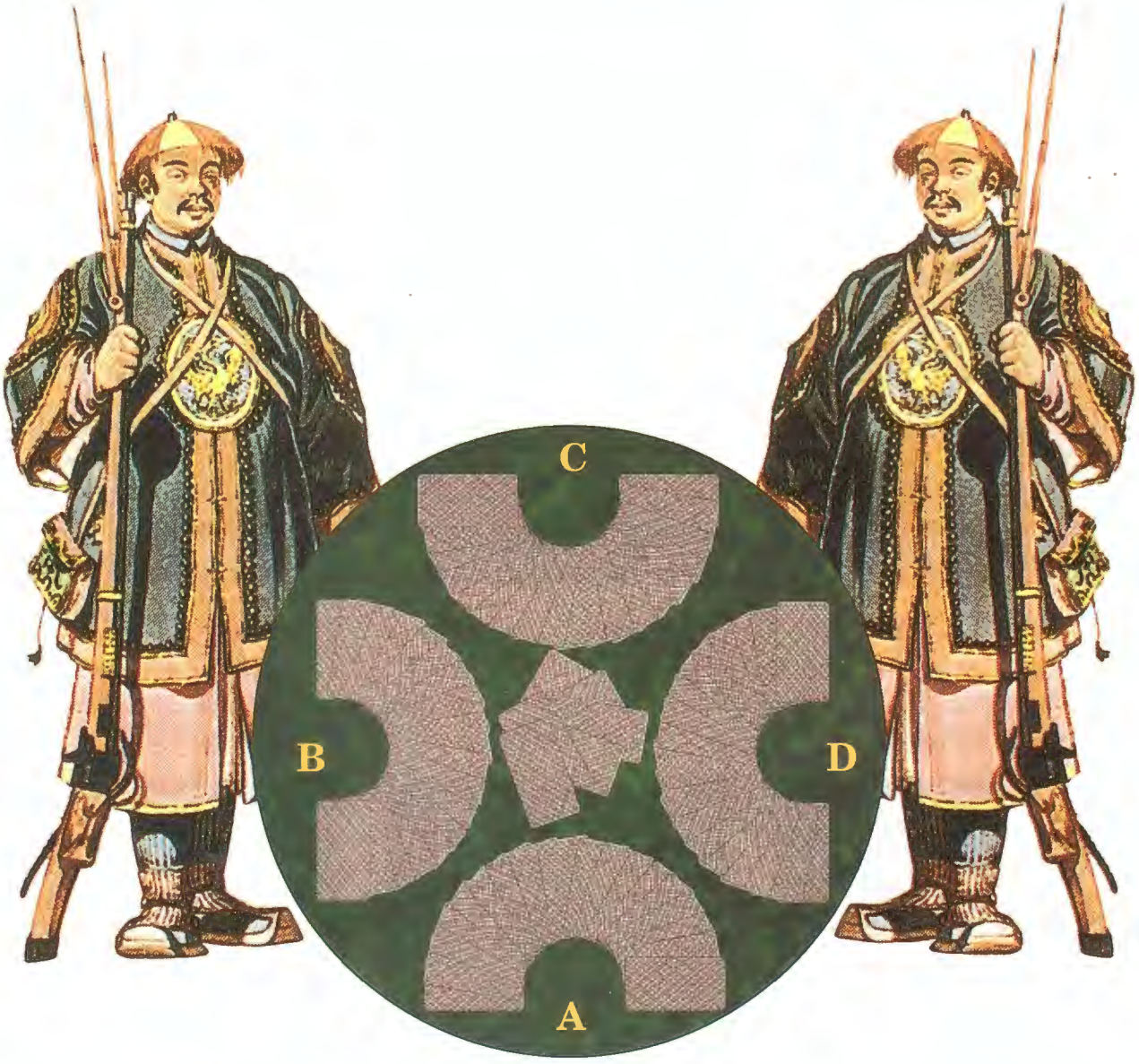
A lo largo de las páginas anteriores se han ido señalando las principales diferencias y particularidades de la partida de cinco jugadores respecto a la de tres o cuatro –reserva de 3 cartas; anuncios de 8, 10 o 13 triunfos–, pero la divergencia más importante es que en estas partidas el tomador establece una alianza con otro jugador que le ayudará en la consecución del contrato.

Para establecer esta alianza el tomador nombra un rey (o una dama si tiene los cuatro reyes). El poseedor de la carta nombrada se convierte en su aliado, pero nada en su actitud habrá de delatar este hecho, que debe permanecer oculto para los otros cuatro jugadores hasta el momento en que se juegue la carta nombrada y se revele su identidad. Por tanto, durante diversas bazas iniciales del carteo, sólo el aliado del tomador sabe que lo es y los adversarios del tomador pueden verse engañados por la estrategia del aliado que, en este caso, es opuesta a la suya.

Al término del juego, el tomador y su aliado se reparten equitativamente los beneficios (o las pérdidas) obtenidos del contrato.

PARTIDA COMENTADA

A continuación se desarrolla una partida de tarot entre cuatro jugadores. En estas partidas, uno de los jugadores –el que cree que puede ganar los puntos mínimos establecidos– se enfrenta a los otros tres, que juegan conjuntamente contra él. Sin embargo, a diferencia de otros juegos en los que se forman equipos, cuando no se tienen cartas del palo de salida es obligatorio jugar triunfo –si se tiene–, aunque la baza sea de un compañero, por lo que es difícil poder cargar puntos en una baza del equipo.

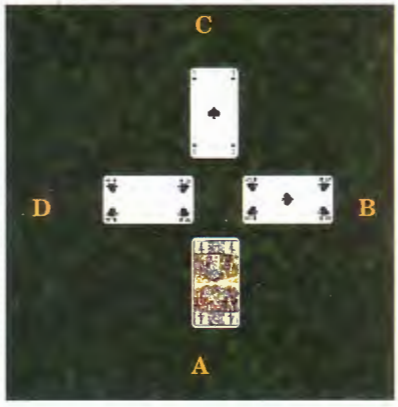


1 D reparte las cartas. Entrega dieciocho cartas a cada jugador en grupos de tres cartas. También deja en el centro de la mesa las seis cartas que forman la reserva (algunos jugadores le llaman «el perro», que es una traducción literal de su nombre francés, *le chien*). Cada jugador estudia las cartas que tiene en la mano y calcula sus posibilidades para ver si puede ser el tomador o debe defenderse.

2 A cree que puede conseguir ganar el contrato y decide tomar. Ninguno de los otros jugadores cree poder mejorar el contrato, por lo que A descubre la reserva.

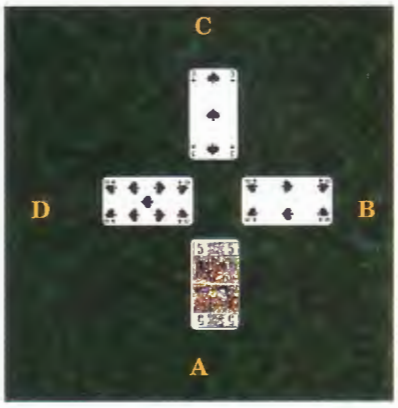
3 A coloca las seis cartas de la reserva con las dieciocho del reparto inicial y deja seis de ellas boca abajo (sin mostrarlas) delante suyo, como si ya las hubiera ganado.

4 A sale de corazones para afirmar su palo largo y para tratar de eliminar los triunfos de los contrarios.

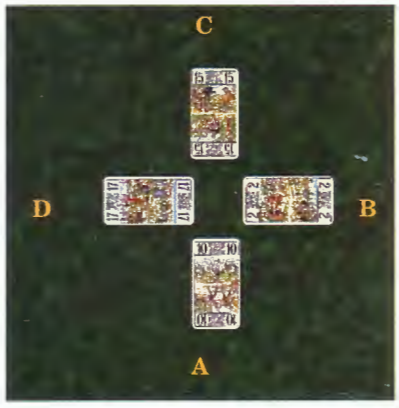


5 C, que ha ganado la baza anterior con un triunfo, sale de picas en la segunda baza, que es fallada por A.

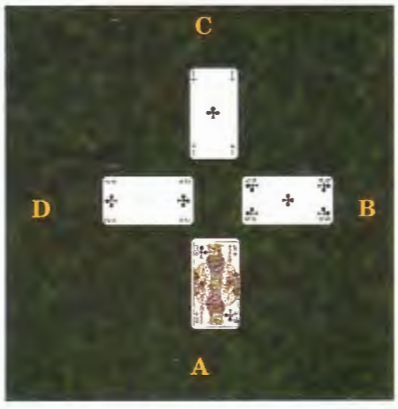
6 Después de fallar, A vuelve a salir con una carta de corazones, siguiendo su estrategia de afirmar ese palo.



7 Se vuelve a repetir la situación anterior. C ha fallado los corazones y sale de picas. La baza es fallada nuevamente por A.



8 En esta baza, A cambia de táctica y arrastra para eliminar los triunfos de los contrarios e impedir que le fallen los corazones.

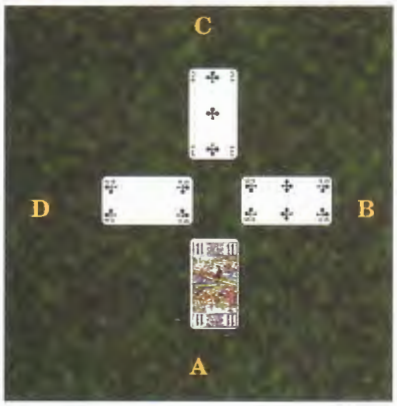


9 D ha jugado el triunfo más alto, por lo que le toca salir. Lo hace abriendo un nuevo palo, el de tréboles. A gana la baza con su rey.

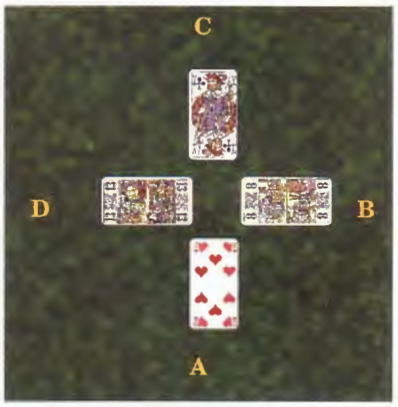
10 Con una nueva ronda de corazones, A consigue afirmar el resto del palo.

11 D abre el último palo que faltaba por jugar, el de diamantes.

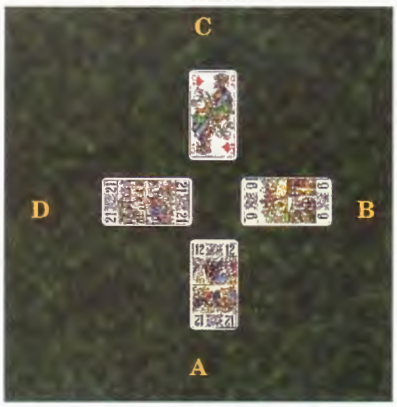
12 A juega corazones y elimina de esta forma dos triunfos de los contrarios.



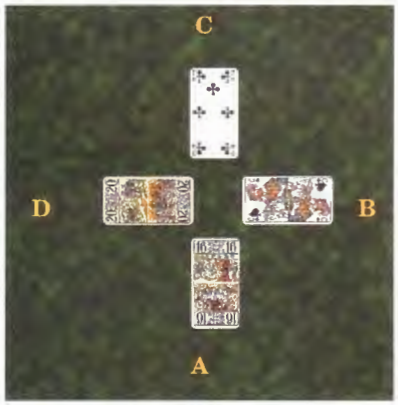
13 D juega tréboles. Esta baza es ganada por A, que está fallo del palo después de haber jugado su rey.



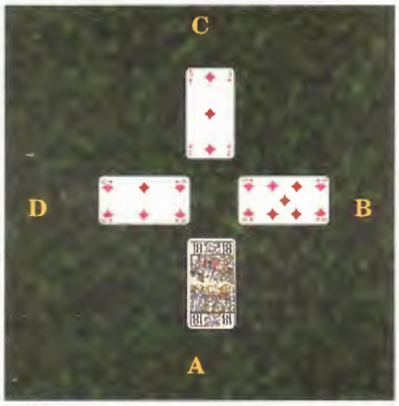
14 A sigue jugando corazones, que es una forma poco arriesgada de quitar los triunfos a los contrarios.



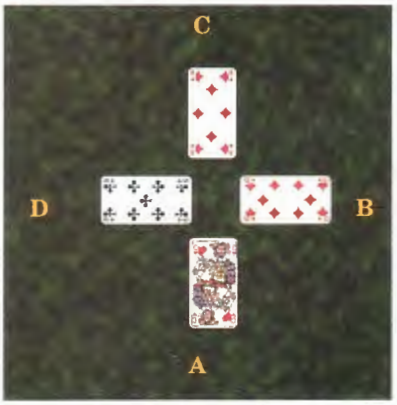
15 D, que cuenta con los triunfos más elevados, arrastra con la intención de eliminar los que tiene A.



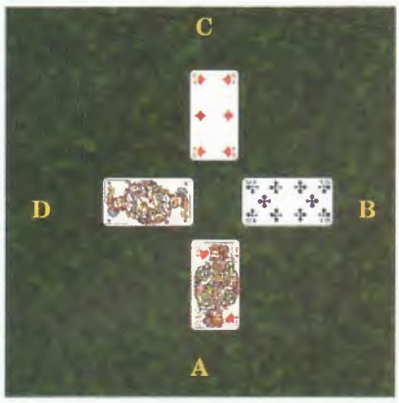
16 D sigue arrastrando para eliminar triunfos de la mano de A y tratar de impedir que consiga ganar la última baza con la pequeña.



17 Después de los dos arrastres, D juega diamantes. La baza es ganada por A, que falla todos los palos excepto los corazones.



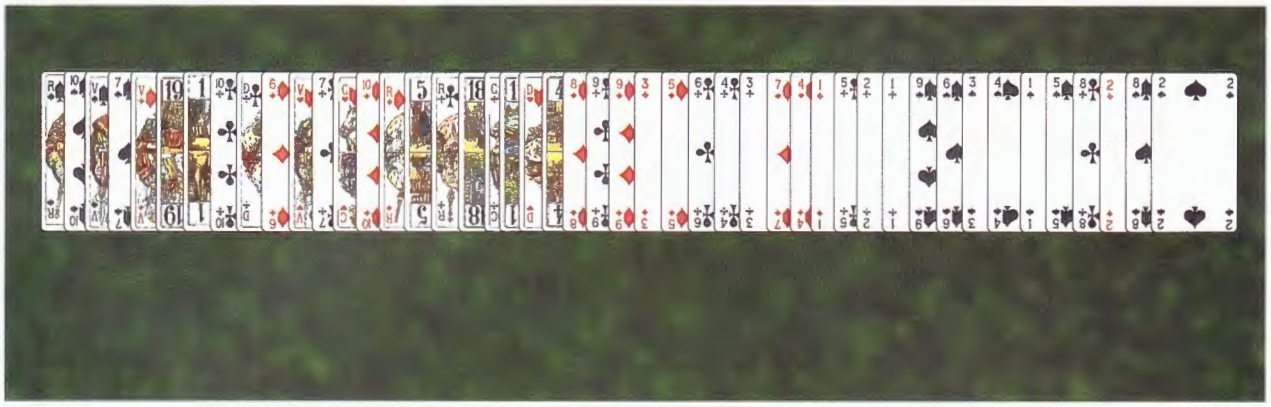
18 A juega sus últimos corazones firmes (el caballo primero). Como los contrarios ya no tienen triunfos, deben cederle la baza.



19 A sigue jugando corazones. D juega la excusa para tratar de salvar alguno de sus honores.

20 A juega su penúltimo triunfo que, naturalmente, gana la baza cargada de honores de los contrarios.

21 A juega la pequeña, su último triunfo, por lo que recibirá un premio de 10 puntos.



22 Después del carteo llega el momento del recuento de los puntos. Cada una de las cartas de valor (los oudlers y las figuras) deben contarse acompañadas de una carta baja (un triunfo o una carta numeral); las cartas bajas que quedan sin emparejar con las cartas de valor valen 1 punto cada pareja. Entre las cartas ganadas por A sólo hay un oudler, por lo que, para cumplir el contrato, debe haber alcanzado una puntuación mínima de 51 puntos. (El siete de tréboles es una carta cedida por los contrarios en lugar de la excusa.) El jugador A ha conseguido ganar 52 puntos de honor, a los que hay que añadir los 10 por haber ganado la última baza con la pequeña. De esta forma supera en 11 puntos los 51 de la puntuación mínima necesaria. A gana tres veces (una por jugador) la suma de estos 11 puntos y los 25 por cumplir el contrato, es decir, 108 puntos. Cada contrario (B, C y D) se anota 36 puntos negativos.

La caza de la pequeña. Excepto en el caso de que un jugador poco experto juegue la excusa en la última baza y la pierda, la pequeña (el 1 de triunfos) es el único oudler que se puede hacer cambiar de bando y con ello conseguir los 5 puntos que vale, así como modificar los puntos de la puntuación mínima obligatoria. Cuando uno de los bandos trata de capturarla, se dice que está «cazando la pequeña». Para ir a la caza de la pequeña el tomador deberá contar con una buena cantidad de triunfos, encabezados por los altos, ya que en caso contrario los otros jugadores le acortarían haciéndole fallar cartas falsas cuando tomaran la mano con sus triunfos altos.

EL KABU

El kabu es un juego de apuestas japonés que se asemeja en su mecánica al bacarrá y otros juegos parecidos en los que no siempre más es mejor, es decir, que no siempre añadir cartas valiosas al juego mejora la jugada, sino que puede llegar a empeorarla.
La versión que se desarrolla a continuación se ha adaptado para ser jugada bien como un juego de apuestas, incluso de apuestas muy elevadas, o bien como un juego familiar con el que todos los participantes pueden entretenerse.

OBJETIVO DEL JUEGO

Inmediato: obtener una combinación de dos a cuatro cartas que sume 9 o el número más cercano posible a esa cifra.
Al término de la partida: ganar más tantos que los otros jugadores cumpliendo todas las veces que sea posible el objetivo inmediato.

Juego *Uta Karuta* pintado sobre conchas. Japón, siglo XVIII.

Origen:
Japón

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
40 cartas

Jugadores:
de 2 a 6

Duración de la partida:
depende de los jugadores

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
premios sobre las combinaciones de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

El número de jugadores aconsejado para una partida de kabu debe estar comprendido entre dos y seis, pero si los jugadores son hábiles y rápidos jugando puede aumentarse su número hasta diez. El problema con un número grande de jugadores es que los períodos entre jugada y jugada se hacen demasiado largos y pueden dispersar la atención y el interés de los jugadores.

TIPO DE BARAJA

Aunque los japoneses utilizan las «cartas de las flores» o *Hana Karuta* para jugar al kabu, no se recomiendan para el jugador occidental, dada, por una parte, la dificultad para encontrarlas y, por otra, la poca claridad de su correspondencia numérica. Por ello, lo más adecuado es jugar con una baraja inglesa usando el as y las cartas de índice numérico, es decir, sin las figuras. Sin embargo, el juego se puede jugar también con una baraja inglesa completa, con una de poker español o con una española de 40 cartas. Si se utilizara una baraja española de 40 cartas serís necesario dar, por ejemplo, el valor 8 a los caballos y el 9 a los reyes.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas no tiene ninguna importancia en el kabu, sólo importa su valor, que es el marcado por su índice. Los ases valen 1, por lo que si se juega con figuras suplementarias (caso de utilizar la baraja inglesa completa) el valor de éstas es nulo.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

cartas descubiertas Fila de seis cartas descubiertas que se coloca en el centro de la mesa en algunas variantes del kabu.

combinación En el kabu, una combinación de cartas es el grupo de dos, tres o cuatro que tiene un jugador.

cuarta Carta extra que pueden solicitar los jugadores que han tomado una tercera.

mejora Aumento de valor de una combinación.

pedir Requerir una tercera carta después del reparto inicial, o una cuarta después de haber pedido la tercera.

tercera Primera carta extra a la que se tiene opción después del reparto inicial de dos cartas para tratar de mejorar la jugada.

COMBINACIONES

Las cartas se combinan por adición de su valor, es decir, para saber el valor de una combinación de cartas se suman los valores de las cartas que la componen, pero de la suma sólo se considera la cifra de las unidades. Por ejemplo, un cinco y un dos valen 7, pero un cinco y un ocho valen sólo 3, ya que de su suma –13– sólo se considera la cifra de las unidades. Por ello, el mayor valor posible es 9 y el menor 0.

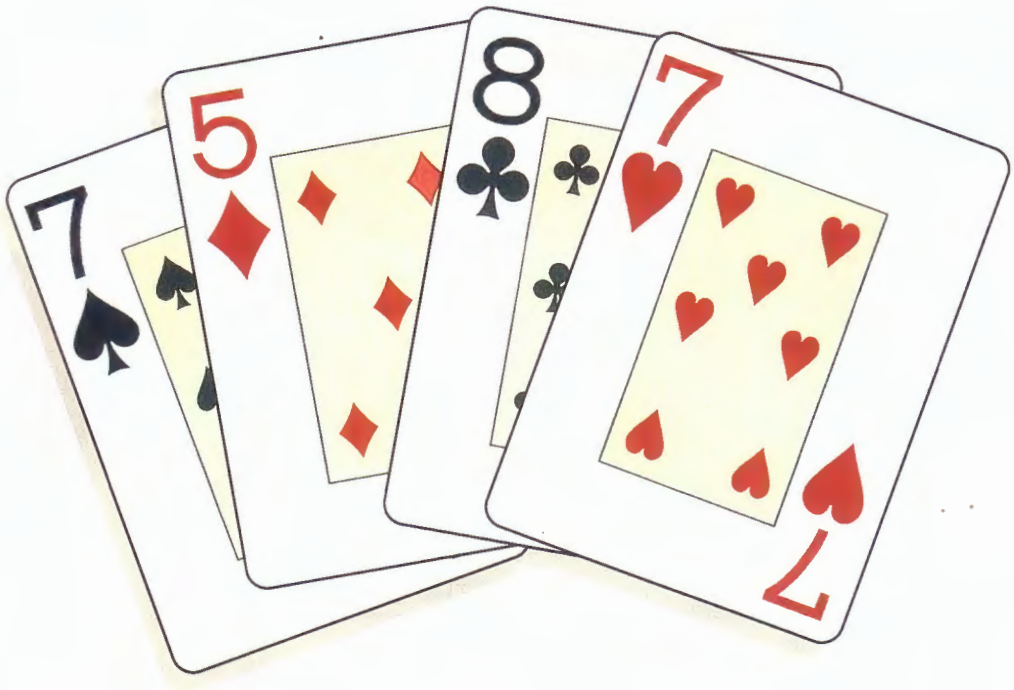
CONTABILIDAD

Al término de cada juego parcial, cada jugador tiene que pagar a los que tienen mejor jugada y cobrar de los que la tienen peor. Cada jugador cobra o paga de otro jugador la diferencia de puntos entre sus dos ju-

MÁS NO SIGNIFICA MEJOR

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Como puede observarse en la tabla anterior, en la que sólo se considera la cifra de las unidades, no siempre que se añade una nueva carta a otra se mejora la jugada. Por ejemplo, añadir una carta –excepto un diez– a un nueve siempre estropea la jugada, ya que el resultado es peor. En cambio, cualquier carta mejora el diez (0). Entre estos dos extremos se sitúan las otras cartas: del cuatro al uno hay una mayoría de mejoras, del cinco al ocho una mayoría de empeoramientos. Por ello, en los extremos la acción que debe realizar el jugador está clara: con 10, 1, 2 y 3, pedir cartas; con 7, 8 y 9 no pedir. En las jugadas con valores intermedios (4, 5 y 6) es en las que el jugador ha de demostrar su temple y su calidad, como sucede en el bacarrá y otros juegos similares en los que se suma el valor de las cartas y sólo se considera la cifra de las unidades.



Las dos primeras cartas de este jugador valían 2. Solicita una tercera carta, con la cual su mano pasa a valer 0, es decir, ha empeorado. Con la cuarta carta obtiene un valor de 7, una cifra final bastante favorable.

gadas (el que tiene peor jugada paga al que la tiene mejor).

Llevar la cuenta de estos pagos mediante anotaciones resultaría muy farragoso, ya que si juegan 4 jugadores son 6 intercambios y si son 6 los jugadores pasan a ser 15 los intercambios. Por ello, es más sencillo emplear fichas para cobrar y pagar al finalizar las jugadas. Las fichas utilizadas son de tres valores distintos: 1, 5 y 10, que pueden distinguirse por sus distintos colores o formas.

Los jugadores inician la partida con el mismo número de fichas cada uno, que deben ser diez de valor 1 y tantas de valor 5 y valor 10 como jugadores participan en la partida. Así, por ejemplo, en una partida entre 5 jugadores cada jugador la inicia con 10 fichas de valor 1, 5 de valor 5 y 5 de valor 10 (85 tantos).

EL DADOR

En el kabu no importa quién da las cartas. Lo usual es que lo haga uno de los jugadores hasta que se canse y pase la baraja a otro jugador, o bien deje de repartir cuando otro jugador pida hacerlo. Naturalmente, también es posible sor-

NÚMERO DE FICHAS INICIALES DE CADA JUGADOR

número de jugadores	fichas de valor 1	fichas de valor 5	fichas de valor 10
2	10	2	2
3	10	3	3
4	10	4	4
5	10	5	5
6	10	6	6
...	10	...	...

SABÍA QUE...

... LOS NAIPES TAMBIÉN SON SELLOS

La gran variedad y el importante valor que a menudo tienen los naipes ha motivado que en ocasiones sean elegidos como motivo para ediciones filatélicas especiales. Un buen ejemplo de ello son los sellos que se reproducen en la imagen y que conmemoran la inauguración de la nueva sede del Museo Fournier de Naipes de Álava en el remodelado palacio de Bendaña. Con tal motivo se celebraron en Vitoria las reuniones de las prestigiosas sociedades ASESCOIN y The International Playing-Card Society. El servicio de Correos español se unió al evento con la edición de cuatro sellos que reproducían varias figuras pertenecientes a barajas especialmente valiosas del fondo del Museo, ofreciendo de este modo a los filatélicos de todo el mundo una pequeñísima muestra de la riqueza iconográfica que encierran los naipes y de su innegable interés histórico y documental.

tear el primer dador e ir pasando el turno de dar como en la mayoría de los juegos. Asimismo, puede haber un dador no jugador, es decir, alguien que da las cartas pero no recibe cartas y no participa de los cobros ni de los pagos, como si fuera un croupier de casino.
En cualquier caso, sea quien sea el dador y a pesar de sólo usarse unas pocas cartas, antes de cada reparto se recogen y se barajan todas.

INICIO DEL JUEGO

Hay dos modos de iniciar el juego. En el primero, y más directo, el dador reparte dos cartas a cada jugador y éste jugará el resto de la mano con ellas. En el segundo modo, cada jugador recibe cinco cartas de las que escoge una y devuelve el resto al dador (este inicio también puede hacerse con tres cartas).
El dador recoge todos esos descartes, los baraja y da una nueva carta a cada jugador.
De uno u otro modo, cada jugador dispone inicialmente de dos cartas con las que empezar a jugar.
Los jugadores no deben mostrar ninguna de sus cartas hasta el fin de la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

A la vista de sus dos cartas, cada jugador decide si quiere una tercera o no. El dador reparte esa tercera carta a los jugadores que la piden. Finalmente, los jugadores que han pedido la tercera carta tienen opción a una cuarta y definitiva carta.

FINAL DEL JUEGO

Cuando todos los jugadores están servidos con dos, tres o cuatro cartas, las muestran al resto de los jugadores y cantan su puntuación. Entonces se procede a los cobros y pagos entre los jugadores. Cada uno de ellos recibe o paga a cada uno de los otros jugadores, según la diferencia entre sus jugadas (positiva o negativa), un número de tantos en fichas igual a esa diferencia.
Una vez terminados los pagos entre todos los jugadores, se recogen las cartas y se barajan para la siguiente mano.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego continúa del modo indicado hasta que uno de los jugadores, al término de una mano o juego parcial, no tiene bastantes fichas para pagar a todos los jugadores a los que debe pagar. Entonces no paga a ninguno de ellos y termina la partida. El que tiene más fichas es el ganador.
También puede jugarse estableciendo una hora para terminar el juego, como en otros juegos de envite. En este caso, los jugadores que se quedan sin fichas para pagar al final de alguno de los juegos parciales pueden quedar eliminados o pueden tener la opción de «comprar» a alguno de los jugadores un paquete de fichas para seguir jugando (o bien recibirlo en «préstamo»).

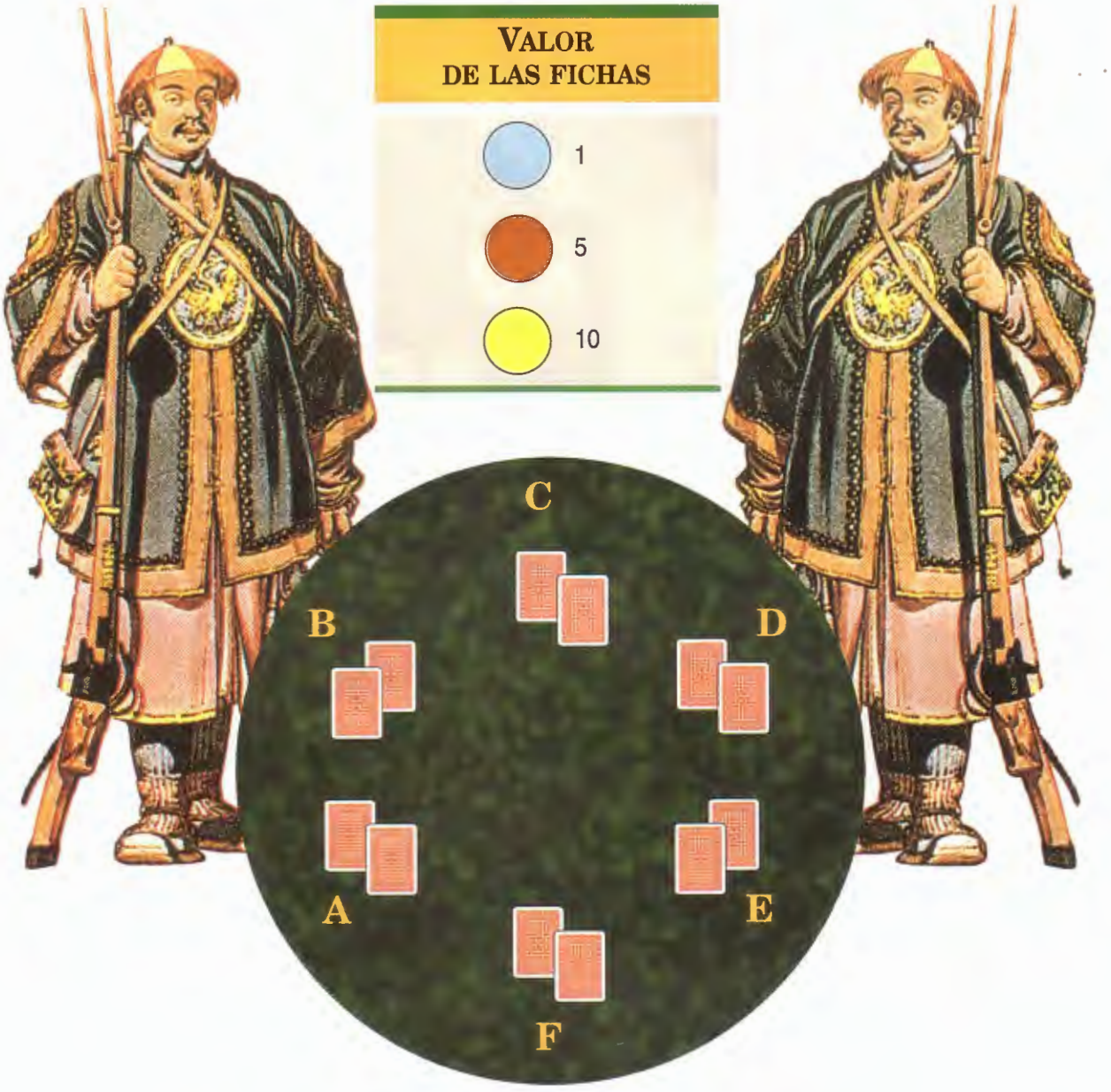
EL KABU CON DESCARTES

En el caso de utilizar el primer modo indicado para iniciar la partida, es decir, el de dar dos cartas a cada jugador, con las que éste deberá jugar su mano sin cambiarlas, puede iniciarse el juego colocando, antes de dar las dos cartas, seis cartas boca arriba en el centro de la mesa. De este modo, el jugador puede aproximar más las posibles cartas que recibirá en los sucesivos repartos de cartas extras y pedir la tercera o la cuarta carta con más conocimiento. En el caso de utilizar la segunda opción para el inicio, las seis cartas se expondrían una vez recogidos y barajados los descartes de los jugadores y antes de proceder al reparto de la segunda carta.

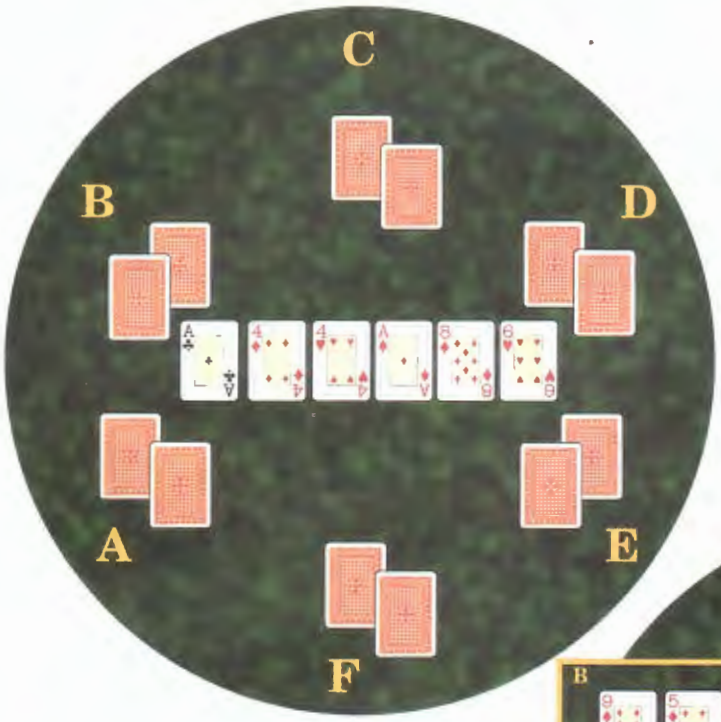
PARTIDA COMENTADA

Para jugar al kabu hay que tomar una baraja inglesa y separar las figuras de la baraja, ya que sólo se utilizan 40 cartas (as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez). En la partida que se desarrolla a continuación participan seis jugadores y cada uno de ellos empieza la partida con diez fichas de valor 1, seis fichas de valor 5 y seis fichas de valor 10. Por tanto, cada uno de ellos cuenta inicialmente con un conjunto de fichas que valen 100.

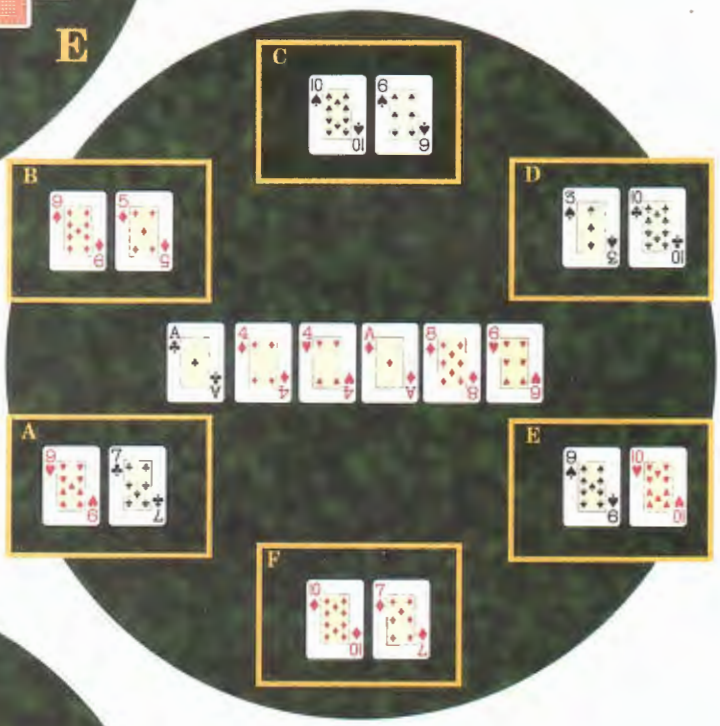
Al no importar el dador ni el orden de reparto, que puede ser completamente aleatorio, no se indicarán estas circunstancias. La partida se desarrollará según la primera opción de reparto (dos cartas iniciales por jugador, que no podrán cambiar) y con la variante de seis cartas descubiertas sobre la mesa.



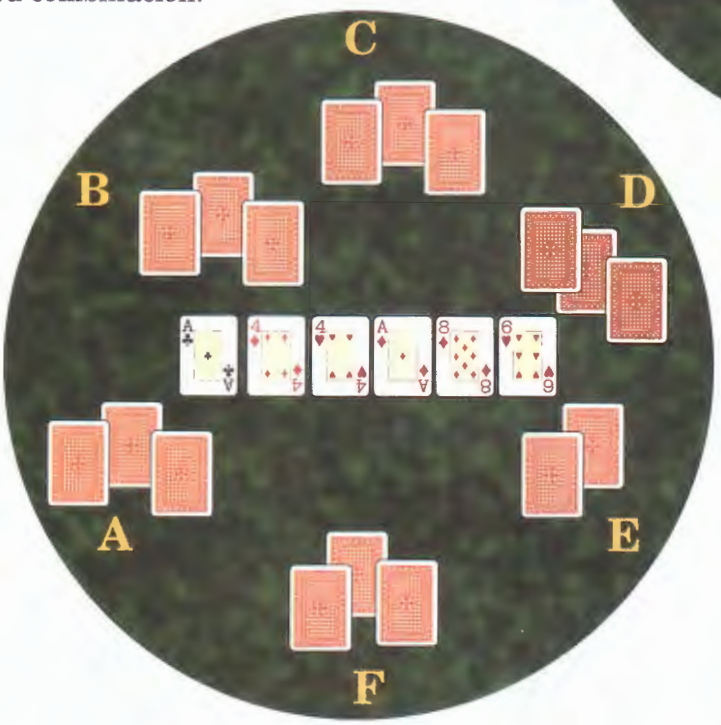
1 El juego se inicia con el reparto de dos cartas a cada uno de los jugadores, que éstos conservarán durante el resto de la mano. Es decir, no hay descartes.



2 Después de la distribución inicial de las dos cartas a cada jugador, se procede a descubrir seis cartas que se colocan en el centro de la mesa, descubiertas y a la vista de todos los jugadores para mayor orientación de éstos. Por ejemplo, si observan las cartas de la mesa, los jugadores pueden ver que sólo quedan dos ases en el mazo.

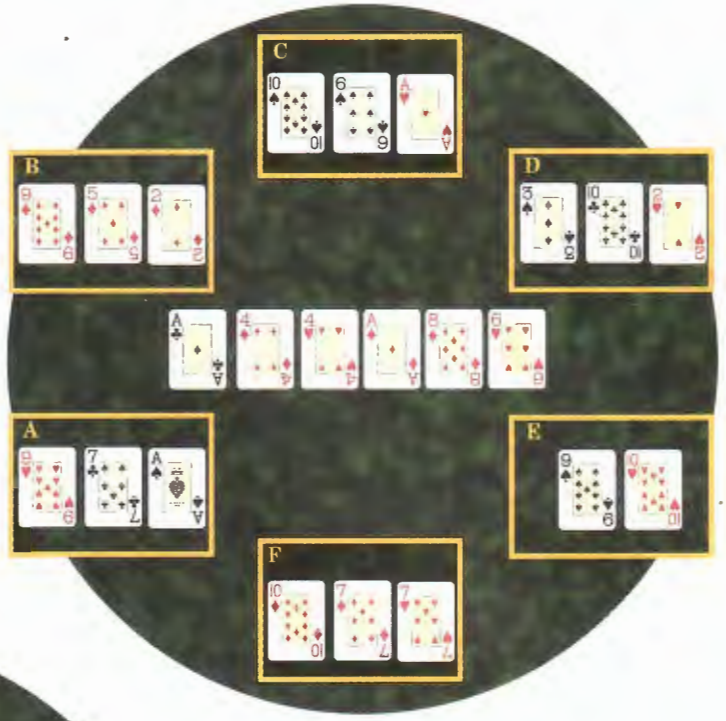


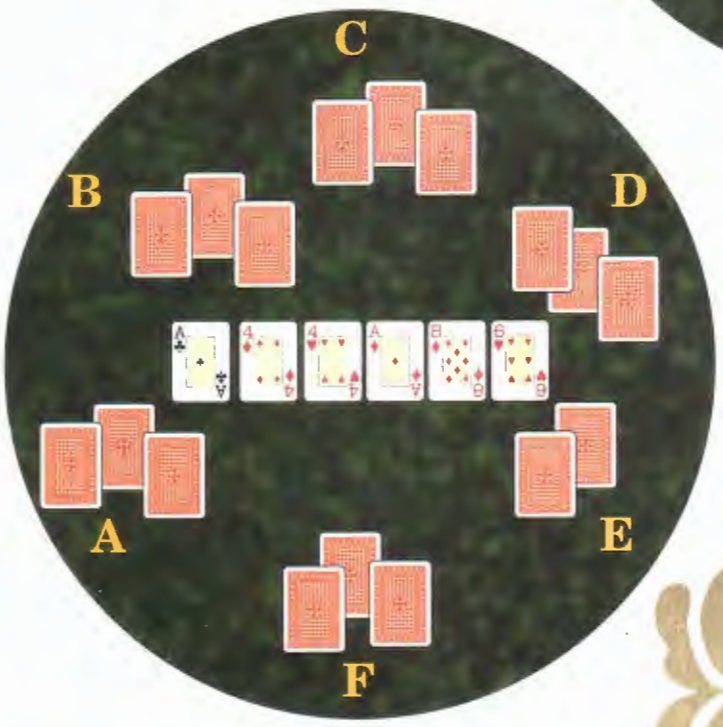
3 Los jugadores estudian sus cartas. Calculan su valor conjunto sumando sus índices (as = 1) y considerando sólo las unidades de la suma. De acuerdo con estos valores y con las cartas expuestas en el centro de la mesa deciden pedir, o no, una tercera carta para tratar de mejorar el valor de su combinación.



4 Todos los jugadores piden una tercera carta, excepto E (que ya tiene la jugada máxima, 9, por lo que cualquier carta que se añadiera a la combinación sólo conseguiría disminuir su valor). Por otra parte, el hecho de que E no pida carta es interpretado por los otros jugadores como que éste tiene un 9, un 8 o, por lo menos, un 7. Hay que tener en cuenta que, a diferencia de otros juegos como el black jack o las siete y media, en el kabu no es posible pasarse y, por tanto, no tiene mucho sentido plantarse con cartas bajas simulando una buena jugada.

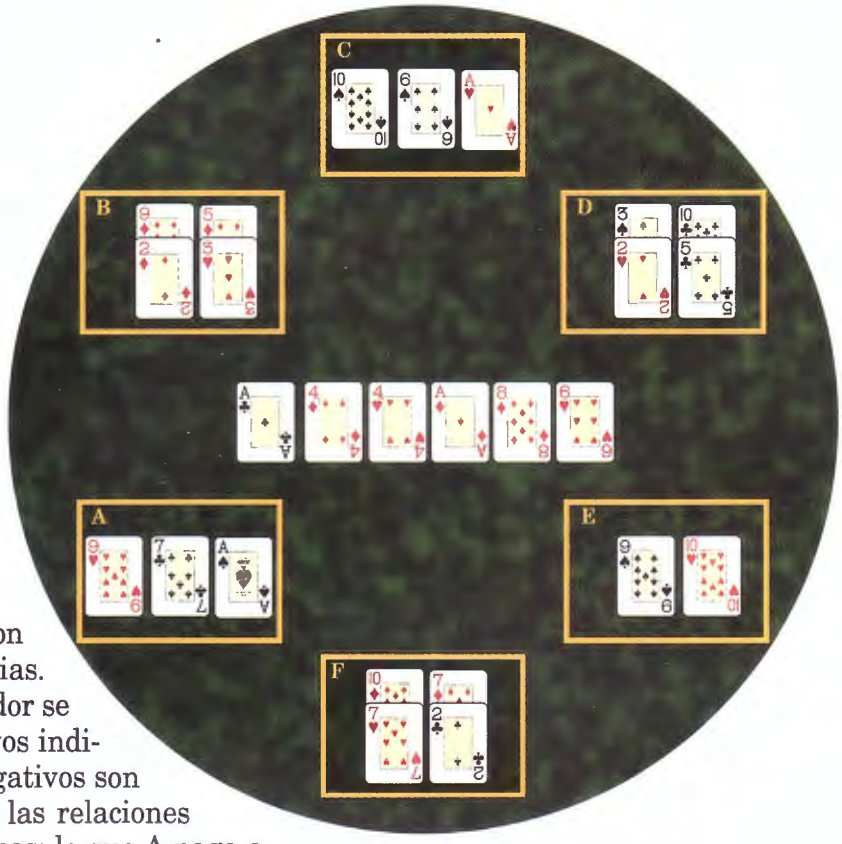
5 Gracias a la tercera carta, algunos jugadores (A, B, C y D) han mejorado su jugada, mientras que F la ha empeorado. Como puede observarse, las jugadas que han mejorado son aquellas cuya tercera carta ha sido una carta baja, mientras que la de F ha empeorado porque era una carta alta (un siete). Esto es debido a que el valor de la combinación se calcula tomando sólo la cifra de las unidades de la suma y no el resultado total.





6 Finalmente, los jugadores que han pedido una tercera carta tienen opción a pedir una cuarta. No todos hacen uso de esta opción, ya que algunos (A y C) consideran que, dadas las cartas expuestas, es muy difícil que mejoren sus jugadas con la cuarta carta. B, D y F sí piden la cuarta carta. E no tiene opción, ya que no ha pedido la tercera.

7 Ya han terminado los posibles repartos y mejoras de cartas, por lo que ahora se pueden recoger las cartas descubiertas del centro de la mesa. Cada jugador expone sus cartas y se procede a los pagos y cobros de las diferencias de valor entre las jugadas.



8 Tabla de cobros y pagos con indicación de las diferencias. Los pagos y cobros de cada jugador se leen por filas. Los signos positivos indican cobros, mientras que los negativos son pagos. Como puede observarse, las relaciones entre dos jugadores son simétricas: lo que A paga a B (primera fila) es idéntico que lo que B cobra de A (segunda fila)... La columna de sumas de la derecha indica el balance final de cada jugador después de los cobros y pagos.

	A (7)	B (9)	C (7)	D (0)	E (9)	F (6)	sumas
A (7)	x	–2	0	+7	–2	+1	+4
B (9)	+2	x	+2	+9	0	+3	+16
C (7)	0	–2	x	+7	–2	+1	+4
D (0)	–7	–9	–7	x	–9	–6	–38
E (9)	+2	0	+2	+9	x	+3	+16
F (6)	–1	–3	–1	+6	–3	x	–2
sumas	–4	–16	–4	+38	–16	+2	0

Como en todos los juegos de envite –y el kabu es un juego de envite en el que los jugadores «envidan» que su jugada, sea con dos, tres o cuatro cartas, es mejor que la ajena– es difícil señalar una estrategia más allá de lo obvio: pedir carta con 0, 1 o 2, no pedir con 8 o 9. Respecto al resto de valores, parece que con 3 se debería pedir, ya que es más lo que se puede ganar que lo que se puede perder, e inversamente sucederá con el 7, ya que se puede perder más de lo que se puede ganar. Finalmente, con 4, 5, y 6 es difícil señalar un criterio general y dependerá de lo que hagan los otros jugadores. Hay que jugar las primeras rondas de tanteo, procurando adivinar la estrategia ajena para adecuar la propia a la circunstancia del juego. También es conveniente ir variando el modo de jugar (no siempre pedir tercera o cuarta carta con 4 o 5, o no siempre plantarse con 6, por ejemplo) para sorprender a los contrarios.

EL DOPPELKOPF

El doppelkopf es un juego de cartas para cuatro jugadores originario de la zona norte de Alemania. Es un juego de bazas con cartas de valor, similar en ciertos aspectos al tute, el guiñote o la sueca, pero con la particularidad –poco habitual en los juegos de bazas– de jugarse con una baraja de cartas duplicadas.

A pesar de ser un juego con cierta antigüedad, ya que surgió en el siglo XIX a partir de otro juego, el Schafkopf, sigue siendo muy practicado en Alemania, con una difusión parecida a la del skat. Existen muchas variantes y localismos, por lo cual se recomienda que los jugadores se pongan de acuerdo en las reglas antes de empezar una partida.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar bazas que contengan cartas con un valor mínimo de 121 puntos.

«Los jugadores de cartas», obra del pintor francés Paul Cézanne.

Origen:
Alemania

Baraja:
alemana

N° de naipes:
48 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
a establecer por los jugadores

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
bazas con cartas de puntos

NÚMERO DE JUGADORES

El doppelkopf se juega entre cuatro jugadores, aunque algunas veces se celebran partidas entre cinco. En estos casos, el jugador que tiene el turno de dar reparte cartas a los otros cuatro jugadores y no participa en ese juego, ya que las puntuaciones son individuales.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al doppelkopf se utiliza una baraja poco usual, ya que las 48 cartas que se utilizan para jugar pueden entenderse como una «doble baraja» de 24 cartas cada una con símbolos franceses. En cada uno de los palos, las cartas son el as, könig (rey), dame (dama), bube (sota), diez y nueve, es decir, 6 cartas por palo, lo cual da 24 cartas en los cuatro palos y 48 en el total de la baraja, ya que cada una de las cartas está duplicada.
Si no se dispone de una baraja especial para doppelkopf, puede adaptarse una a partir de dos barajas de símbolos iguales (pueden ser inglesas, francesas o alemanas) o diferentes (una de uno de estos tipos y otra de otro). En este último caso se toman 6 cartas (nueve, diez, jota o valet, dama o reina, rey y as) de cada palo. No es imprescindible, aunque sí es conveniente, que los dorsos de las 48 cartas sean iguales, ya que con dorsos distintos los jugadores expertos pueden identificar con más precisión las cartas de un contrario que tenga mayoría de cartas con un tipo u otro de dorso.

CARTAS NORMALES Y CARTAS DE TRIUNFO

La mitad de las 48 cartas de la baraja de doppelkopf son triunfos en este juego: las damas (8 cartas), los bubes (8 cartas) y los diamantes (8 cartas, ya que la dama y el bube de diamantes ya están incluidos en los dos grupos anteriores).
Las otras 24 cartas se llaman cartas *normales*. Obsérvese que son 8 de cada uno de los palos que no son diamantes (picas, corazones y tré-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

anuncio Declaración en el curso del juego de que el bando contrario no va a conseguir cierta puntuación.

Armut Declaración de pobreza (tres triunfos como máximo entre sus cartas) de un jugador.

asistir Echar una carta del mismo palo que el de salida de la baza.

baza Grupo de cuatro cartas que se forma al jugar una carta sobre la mesa cada uno de los jugadores de la partida.

bube (en alemán, *Bube*; plural, *Buben*) Una de las figuras de la baraja alemana de signos franceses, corespondiente al valet o a la jota.

cargar Echar cartas de valor en la baza que gana un miembro del mismo equipo.

cobrar Recibir los puntos correspondientes al resultado del juego, bien en forma de fichas, bien como anotación positiva en la hoja correspondiente.

contra Kontra, uno de los bandos que compiten en una partida de doppelkopf.

descartar Echar una carta en una baza que no es del palo de salida, ni de triunfo, en especial cuando se tiene la intención de eliminarla de la mano.

doppelkopf Baza en la que las cuatro cartas son ases o dieces (por lo que su valor es de 40 puntos por lo menos).

fallar Jugar triunfo en una baza en la que no se puede asistir, especialmente cuando se tiene la intención de ganarla.

Fleischloser (en alemán, «sin carne») Nombre coloquial del juego sin triunfo.

Gesund (voz alemana) Declaración de juego normal por parte de un jugador.

Hochzeit (voz alemana) Tipo de juego en el que el poseedor de las dos damas de tréboles quiere asociarse con otro jugador.

Karlchen Müller (voz alemana) Nombre coloquial del bube de tréboles; si se gana la última baza con esta carta se gana 1 punto.

Kontra (voz alemana) Uno de los dos bandos que compiten en una mano de doppelkopf; su objetivo básico es impedir que el equipo Re consiga 121 puntos.

matrimonio Hochzeit.

pobreza Armut.

Re (voz alemana) Uno de los dos bandos que compiten en una mano de doppelkopf; su objetivo básico es conseguir 121 puntos.

refallar Jugar un triunfo más alto que otro jugado anteriormente en la misma baza.

Schwarz (voz alemana) Juego en el que un bando gana todas las bazas en juego.

solo Juego en el que el equipo Re está formado por uno de los jugadores y el Kontra por los otros tres.

triunfo Carta que sin ser del palo de salida puede ganar la baza.

viejas Nombre coloquial de las damas de tréboles.

Vorbehalt (voz alemana) Declaración del jugador que no quiere juego normal.

zorro Nombre coloquial del as de diamantes.

boles), ya que cada uno consta de dos grupos de 4 cartas, resultado de eliminar damas y bubes del palo. Algunos jugadores también consideran como carta de triunfo el diez de corazones, con lo cual habría 26 triunfos y 22 cartas normales.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

El valor de la carta es su equivalente en puntos y sirve para determinar quién es el jugador que gana la mano, es decir, el ganador después de jugadas todas las cartas de un reparto. El orden de las cartas sirve para determinar el ganador de una baza, ya que ésta es ganada por la carta superior. Un caso especial que se da en el doppelkopf es que cuando la carta superior de una baza ha sido jugada por dos jugadores gana la baza el que la ha jugado primero (es decir, el mano o el que se encuentra más cerca del mano en esa baza).

El valor en puntos de las cartas depende únicamente de su índice y en todos los palos, sean de triun-

VALOR DE LAS CARTAS

De mayor a menor y en todos los palos:
as (A)
11 puntos
diez (10)
10 puntos
rey (K)
4 puntos
dama (D)
3 puntos
bube (B)
2 puntos

ORDEN DE LAS CARTAS

Triunfos
Damas de tréboles
Damas de picas
Damas de corazones
Damas de diamantes
Bubes de tréboles
Bubes de picas
Bubes de corazones
Bubes de diamantes
Ases de diamantes
Dieces de diamantes
Reyes de diamantes
Nueves de diamantes

Cartas normales
(en todos los palos, sin preferencias entre éstos)
Ases
Dieces
Reyes
Nueves

fo o no, es de 11 puntos para los ases, 10 para los dieces, 4 para los reyes, 3 para las damas y 2 para los bubes. Los nueves no tienen valor en puntos.

De esta valoración se deriva que, aunque los triunfos son la mitad de la baraja, su valor en puntos es de 90, mientras que el total de cartas normales vale 150. Estos valores deben tenerse presentes para evaluar adecuadamente la mano.

El orden de las cartas es el siguiente:

•cartas de triunfo (de mayor a menor): damas de tréboles, damas de picas, damas de corazones, damas de diamantes, bubes de tréboles, bubes de picas, bubes de corazones, bubes de diamantes, ases de diamantes, dieces de diamantes, reyes de diamantes y nueves de diamantes (obsérvese que el orden es damas, bubes y diamantes; primero los palos negros –tréboles y picas– y luego los palos rojos –corazones y diamantes–; si se juega la variante en la que los dieces de corazones son triunfos, éstas son las cartas superiores de la baraja, por encima de las damas de tréboles.

•cartas normales (de mayor a menor en cada palo, sin que haya preferencia por uno u otro palo): ases, dieces, reyes y nueves.

ASISTIR Y FALLAR LA BAZA

Una baza está formada por cuatro cartas, una de cada jugador.

El primer jugador que juega una carta en una baza se dice que *sale*. A este jugador se le llama *mano*. El primer mano es el jugador situado a la izquierda del dador; en las siguientes bazas, el mano de una baza es el ganador de la anterior, es decir, cuando se gana una baza –excepto la última, naturalmente–, se sale en la siguiente.

Recuérdese que gana la baza la carta más alta del palo de salida –si no hay triunfo– y que, si dos jugadores han jugado idéntica carta y es la más alta, gana la baza el primer jugador que la ha echado, que es el mano o el más cercano a éste. Si en la baza hay triunfos, gana el más alto y si éste ha sido jugado por dos jugadores, igualmente gana la baza el mano o el más cercano a éste.

La carta de salida es importante porque los jugadores tienen la obligación de asistir a la salida, es decir, jugar una carta del mismo palo que el de la carta de salida. Cuando no es posible asistir, por no tener carta del palo de salida, quedan las siguientes opciones:

•*fallar*: jugar triunfo (o *refallar*, si otro jugador ha jugado triunfo antes);

•*cargar*: jugar una carta de valor en una baza que es ganada por el compañero, o sea, añadir puntos a la baza;

•*descartar*: eliminar una carta que no interesa de la mano.

Hay que tener en cuenta que las cartas de triunfo forman un palo aparte de los otros tres palos de cartas normales, por lo que, en general (hay ciertos juegos excepcionales en

los que no es así), hay cuatro palos: tréboles (8 cartas), picas (8 cartas), corazones (8 cartas) y triunfos (24 cartas). Por ello, en una baza en la que se ha salido de, por ejemplo, un as de tréboles, hay que asistir con cartas de tréboles si se tienen. Pero si la salida ha sido de una dama de tréboles, hay que asistir con triunfo, ya que la dama de tréboles es un triunfo, no una carta del palo de tréboles.

INICIO DEL JUEGO

El dador baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su derecha. Luego da las cartas de izquierda a derecha, ya que el doppelkopf se juega en el sentido de las agujas del reloj. Se reparten todas las cartas en grupos de tres cartas, por lo que cada jugador recibe doce cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

La subasta. Cada mano se inicia con una especie de subasta en la que cada jugador indica, en su turno, si está de acuerdo en que el juego sea normal, para lo cual emplea el término *Gesund* («saludable»), o si tiene algún tipo de reserva, en cuyo caso utiliza la palabra *Vorbehalt* (reserva). Si uno o más jugadores han dicho *Vorbehalt*, deben señalar a continuación qué tipo de juego distinto del normal quieren jugar: *Hochzeit* (matrimonio), *Armut* (pobreza) o *Solo*. Estos tipos de juego están indicados de menor a mayor rango; el jugador que ha indicado el de mayor rango se convierte en el «declarante» de ese tipo de juego. Si más de uno piden jugar un *Vorbehalt* del mismo rango, entonces se da preferencia al mano o al jugador más cercano a éste.

El juego normal. Si todos los jugadores han dicho *Gesund*, los dos jugadores que tienen las damas de tréboles (llamadas coloquialmente «las viejas» o *die Alten*) juegan contra los otros dos. Pero generalmente nadie sabe quién es su compañero hasta que se juegan esas damas –por lo que se dice que son compañeros secretos–, aunque los poseedores de las damas tratan de identificarse rápidamente jugando en las primeras bazas la dama, el as o el diez de triunfos (de este modo se ganan además más puntos). Identificar al compañero es útil para cargar puntos en sus bazas. Puede suceder que uno de los jugadores tenga las dos damas de tréboles pero haya dicho *Gesund* como los otros. Entonces se juega un *solo secreto*.

Matrimonio (*Hochzeit*). Puede ser que un jugador tenga las dos damas de trébol, pero que su mano sea insuficiente para jugar un solo. Le interesa asociarse con otro jugador y, para lograrlo, después de decir *Vorbehalt*, anuncia *Hochzeit*. Si éste es el juego que resulta vencedor, su declarante jugará junto con el primer contrario que gane una de las tres primeras bazas. Si el declarante gana las tres primeras bazas, deberá seguir jugando solo contra los otros tres jugadores.

Pobreza (*Armut*). El jugador que ha recibido en el reparto un máximo de tres triunfos puede anunciar *Vorbehalt* y luego declarar *Armut*. Si éste es el contrato final (por no haber otro jugador que declare un contrato superior), el que ha dicho *Armut*, o sea, el declarante, toma tres de sus cartas –entre las que deben incluirse todos sus triunfos– y las ofrece por turno a cada uno de los otros jugadores, empezando por el de la izquierda, hasta que uno de

EL ORIGEN DE LA PALABRA *SOLO*

En el doppelkopf, que es un juego alemán, se utiliza la palabra *solo* para indicar el juego en el que uno de los jugadores tiene por contrarios a los otros tres jugadores de la partida. Curiosamente, esta palabra es la utilizada originalmente en el juego alemán, junto a los demás términos germanos propios del juego.
La palabra *solo*, así como el término *matador* empleado para designar los triunfos más altos de un juego, son reminiscencias de la popularidad alcanzada antiguamente por el juego español de El Hombre en toda Europa.

ellos las acepta. El primero que las acepta se convierte en el compañero del *pobre*, coloca las tres cartas ofrecidas entre las suyas y toma tres de ellas, entre las que puede haber triunfos o cartas de las que le han dado.
Si ninguno de los jugadores acepta el ofrecimiento de la pobreza, la mano se anula y se vuelve a dar.

Solo. El solo es jugado por el declarante contra los otros tres jugadores, que juegan como un equipo. Aparte del solo secreto ya indicado, en el que durante buena parte de la partida los otros tres jugadores desconocen que están en el mismo equipo, hay otros tipos de solo:

•*solo con triunfo*: el declarante indica un palo de triunfo; si es el de diamantes, las cartas siguen el orden normal en el doppelkopf; en cambio, si el palo señalado como triunfo es otro cualquiera, el palo de diamantes pasa a ser un palo de cartas normales y el palo señalado se convierte en el de triunfos en lugar de los diamantes, es decir, va después de las damas y los bubes. Si se juega con el diez de corazones como triunfo más alto (en este caso hay 26 triunfos), éste no modifica su valor aunque el palo de triunfos sea el de corazones. Aunque en este caso hay 24 triunfos y no 26.

•*solo de damas* o *Damen Solo*: en esta modalidad únicamente son triunfos las ocho damas, que siguen manteniendo su orden habitual, es decir, tréboles, picas, corazones y diamantes; el orden de las cartas en el resto de los palos es: ases, dieces, reyes, bubes y nueves. En este solo, cuando el mano sale de una dama hay que asistir con damas, no con carta del palo de la dama.

•*solo de bubes* o *Buben Solo*: únicamente son triunfos los ochos bubes, que siguen manteniendo su orden habitual, es decir, tréboles, picas, corazones y diamantes; el orden de las cartas en el resto de los palos es: ases, dieces, reyes, damas y nueves. En este solo, cuando el mano sale de un bube hay que asistir con bubes, no con carta del palo del bube.

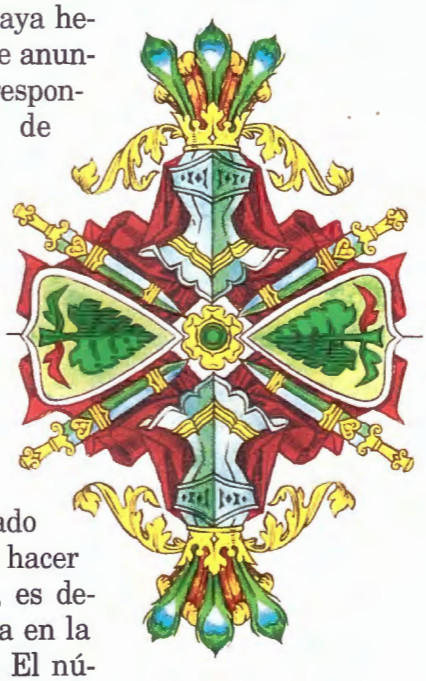
•*solo sin triunfo*: no hay palo de triunfo, por lo que las cartas en todos los palos tienen el siguiente orden: ases, dieces, reyes, damas, bubes y nueves. Como los ases son las cartas superiores, esta variante recibe también el nombre de *solo de ases*. Sin embargo, este nombre puede llevar a confusión, ya que los ases no son cartas de triunfo y la salida de un as obliga a asistir con carta del mismo palo, no con otros ases. Otro nombre corriente para este solo es *Fleischloser* (*solo vegetariano* o *sin carne*).

Re y Kontra. Una vez establecido el juego que se va a disputar en la mano, se inicia éste como un juego de bazas corriente, en el que hay obligación de asistir pero no de fallar, pisar o refallar.
En el juego normal, la pareja formada por los dos jugadores que tienen las damas de tréboles se llama la pareja *Re*. En el caso de producirse un *Vorbehalt*, la pareja Re es la forma-

da por el declarante y el matrimoniado o el que ha aceptado el *Armut*, a menos que se juego un solo, en cuyo caso la pareja Re la forma un único jugador. El objetivo de la Re es conseguir 121 puntos.
La otra pareja (o los otros tres jugadores en el caso del solo) es la pareja *Kontra*, cuyo objetivo es conseguir al menos 120 puntos, es decir, que Re no consiga 120 puntos.

Anuncios durante el juego. Mientras tenga al menos once cartas en la mano (en la primera o segunda bazas), un miembro de la pareja Re puede anunciar *Re*, con lo que se aumenta el premio por el juego. De un modo análogo, uno de los Kontra, también mientras tenga al menos once cartas en la mano, puede anunciar *Kontra*. Después de que una de estas voces haya sido anunciada, el otro bando, ahora con diez cartas en la mano como mínimo, puede hacer el anuncio contrario. Si se ha anunciado *Kontra*, pero no *Re*, el equipo Re sólo necesita 120 puntos para ganar (y no 121).
Estos anuncios se pueden hacer en cualquier momento del juego, siempre que los realice el bando correcto y los jugadores que los hagan tengan el número mínimo de cartas en la mano, ya que no es necesario que los jugadores que quieren hacerlos esperen a tener el turno de juego.
Si uno de los bandos no llega a ganar 90 puntos, el otro bando tiene un premio extra por *no 90*; igualmente, la cuantía de los premios va aumentando por *no 60*, por *no 30* y por *Schwarz* (todas las bazas). Estos premios pueden aumentar su valor si el resultado se anuncia por anticipado. En cada caso, es necesario tener un número mínimo de cartas para hacer el anuncio: diez o más cartas para anunciar *no 90*; nueve o más cartas para *no 60*; ocho o más cartas para *no 30*; siete o más cartas para *Schwarz*. Sin embargo, para hacer uno de estos anuncios, hay que haber hecho previamente los anteriores, incluyendo *Re* y *Kontra*. Por ejemplo, el equipo Re no puede anunciar *no 60* sin haber declarado antes *Re* y *no 90*.

Variaciones en el número de cartas necesarias para hacer los anuncios. Después de que un bando haya hecho un anuncio, el otro puede anunciar *Re* o *Kontra* (según corresponda) mientras el número de cartas en su mano no sea inferior a una menos de las que se necesitan para el anuncio. Por ejemplo, si la Kontra ha anunciado *Kontra*, *no 90* y *no 60*, uno de los Re puede anunciar *Re* mientras tenga por lo menos ocho cartas en la mano.



Si un jugador ha anunciado matrimonio no se pueden hacer anuncios hasta consumarlo, es decir, hasta después de la baza en la que se determina la pareja. El número de cartas necesario para cada anuncio se reduce a causa del número de cartas jugadas antes de conocer la composición de las parejas, por lo que, si el declarante ha ganado la primera baza y otro de los jugadores la segunda (estos serán la pareja Re y los otros dos la Kontra), el número de cartas indicado anteriormente se reduce en dos cartas para cada uno de los anuncios.

TANTEO Y ANOTACIÓN

Los puntos de las cartas que se ganan en las bazas y que se disputan durante el juego sólo sirven para determinar el ganador del juego parcial, ya que en un juego parcial sólo se gana 1 punto, que es lo que gana

cada miembro de la pareja Re si consigue en sus bazas cartas por un valor comprendido entre 121 y 150 puntos.

Al inicio de la partida cada jugador tiene una serie de fichas para realizar los pagos y los cobros al final de cada juego. En lugar de utilizar fichas, la anotación puede hacerse también en una hoja de papel, que se dividirá en columnas –una por jugador– en las que se anotarán los resultados en positivo o negativo de cada juego. El resultado global ha de ser 0, es decir, lo que uno gana es lo que pierde otro jugador.

Cuando juegan dos contra dos, cada perdedor «paga» a uno de los ganadores. En un solo, si el ganador es el declarante cobra de los otros tres jugadores y, si resulta perdedor, paga a cada uno de los rivales.

Como se ha indicado, el tanteo básico es de 1 punto para la pareja Re cuando gana entre 121 y 150 puntos. Si la Kontra obtiene por lo menos 120 puntos, gana 2 puntos, uno por el juego y otro por jugar contra «las viejas» (las dos damas de tréboles).

Un anuncio de *Re* o *Kontra* representa 2 puntos más para el equipo que gana el juego. Si se han hecho los dos anuncios, los puntos extras totales son 4.

No 90, *no 60*, *no 30* y *Schwarz* valen 1 punto extra cada uno y se cuentan todos los anuncios posibles; es decir, si uno de los bandos no llega a los 30 puntos, no sólo se cobra 1 por *no 30*, sino que también se cobran *no 90* y *no 60*.

Los anuncios de *no 90*, *no 60*, *no 30* y *Schwarz* representan otro punto extra. Sin embargo, si el equipo que ha hecho uno de estos anuncios no lo cumple, pierde todo el juego, no sólo el anuncio, y el otro equipo cobra todos los puntos no ganados por el equipo que ha hecho el anuncio no cumplido.

Premios especiales. Los jugadores pueden acordar premios especiales por conseguir diversos objetivos con independencia de los propios del juego y de si éste se gana o se pierde. Algunos de ellos son los siguientes:

•*atrapar un zorro*. El equipo que atrapa un zorro (un as de diamantes) del equipo contrario gana 1 punto. Después de ganar una baza que contiene un as de diamantes del equipo contrario, se deja esta carta boca arriba como recordatorio. Algunas veces no se sabe si el as se ha ganado al compañero o a los contrarios, por lo que se deja boca arriba hasta que queda establecido que es de los contrarios y se debe cobrar; en caso contrario, se le da la vuelta y se une a las otras cartas de las bazas ganadas.

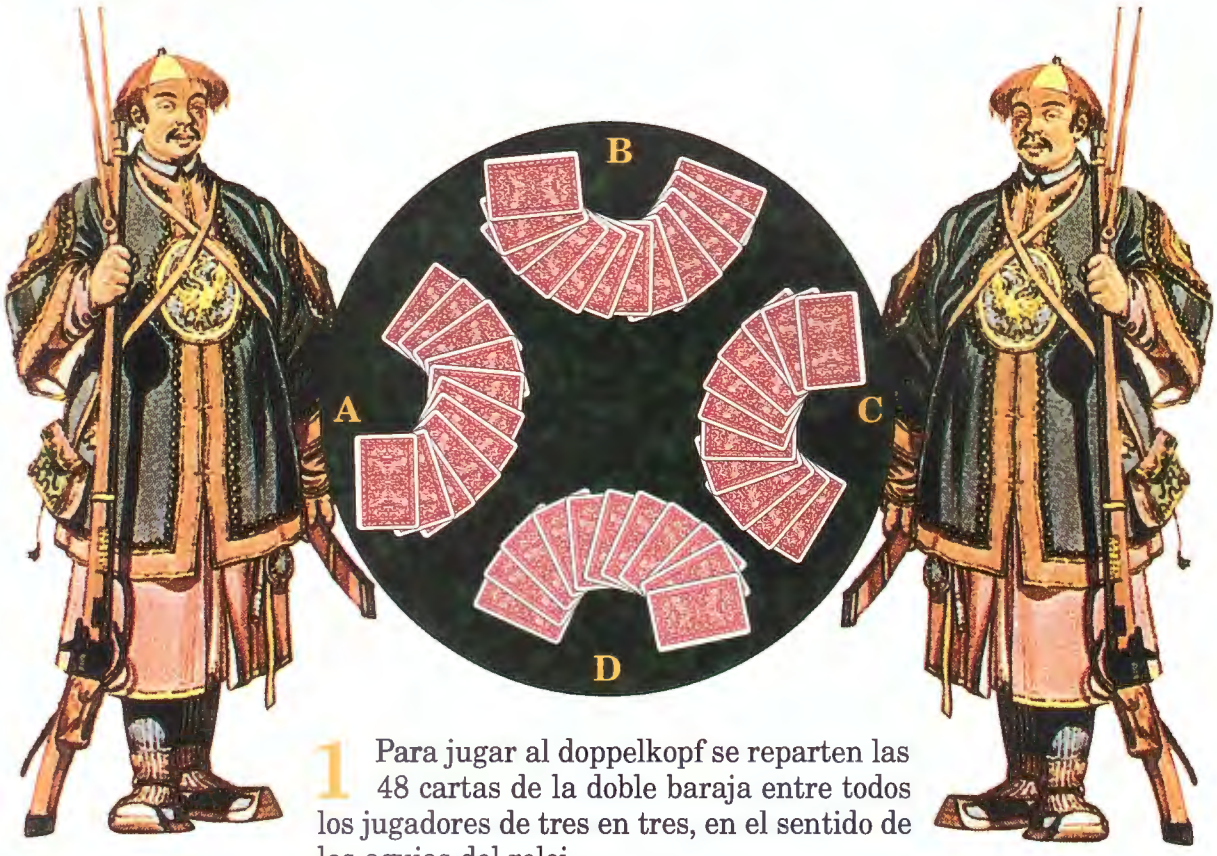
•*Karlchen Müller*. Ganar la última baza con el bube de tréboles representa un punto extra para el bando que realiza esta acción. Si se juega en la última baza y ésta es ganada por los contrarios, se pierde un punto. Si la baza es ganada por el compañero –que no ha jugado el bube de tréboles– no se gana ni se pierde nada.

•*Doppelkopf*. Se obtiene un punto extra si la baza ganada contiene únicamente ases y dieces. Para señalarlo se coloca una carta boca arriba junto a las bazas ganadas.

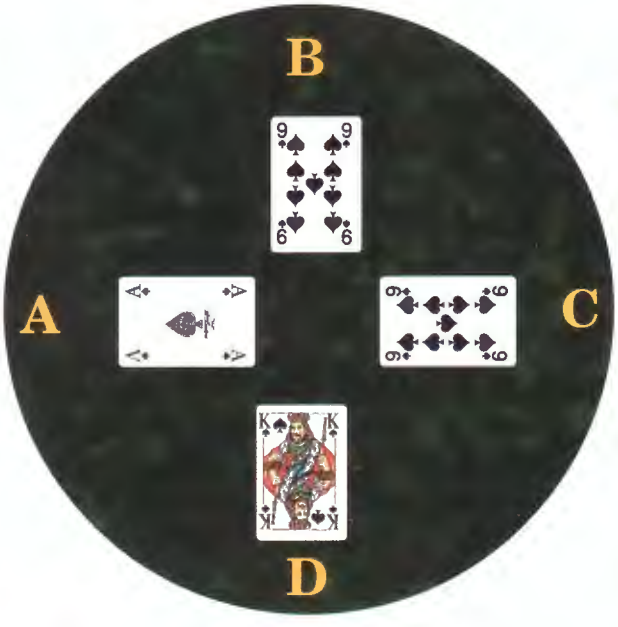
Puede suceder que se haga Karlchen Müller y se atrape un zorro en la última baza. El premio entonces es de 2 puntos (1 de cada una), pero estas acciones no valen cuando se juega un solo.

PARTIDA COMENTADA

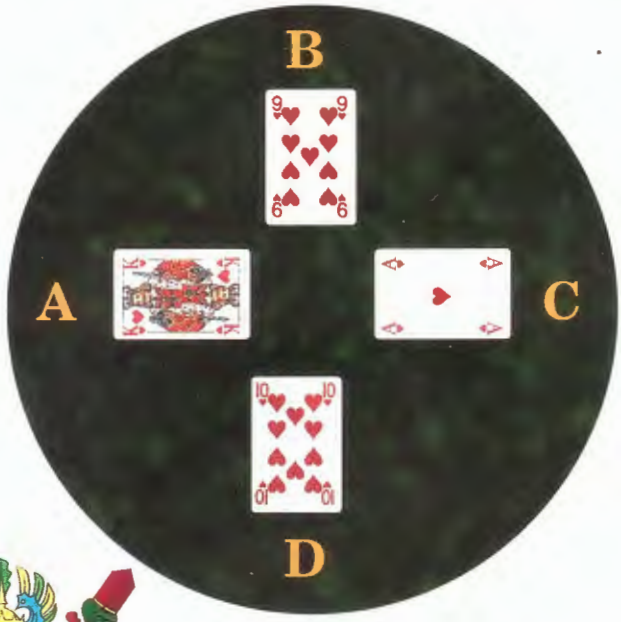
A continuación se va a desarrollar una mano de doppelkopf, desde el momento de su reparto, hasta el recuento y los pagos y cobros finales. La partida se desarrolla con 24 triunfos, es decir, los dieces de corazones son cartas normales y no triunfos.



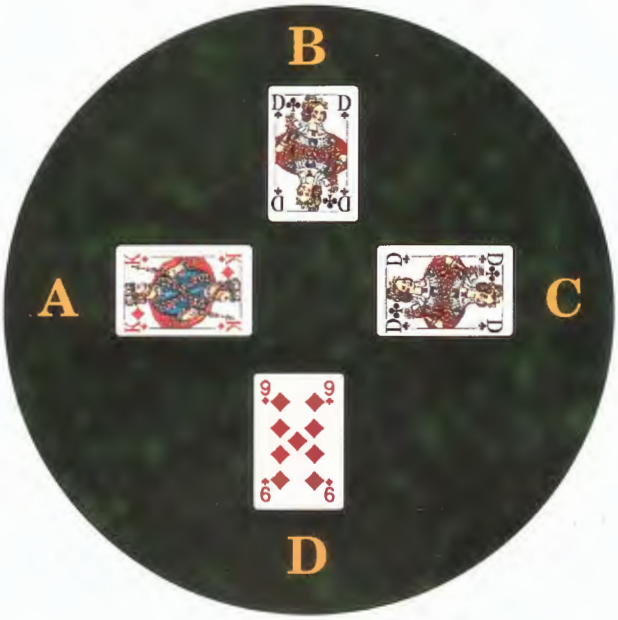
1 Para jugar al doppelkopf se reparten las 48 cartas de la doble baraja entre todos los jugadores de tres en tres, en el sentido de las agujas del reloj.



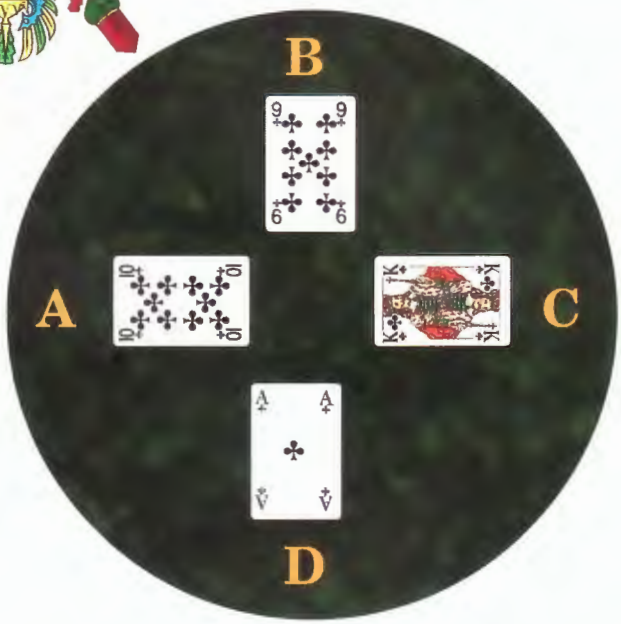
2 Después de que todos indicaran *Gesund*, es decir, juego normal, el jugador A sale de su as de picas. Cada jugador sabe si es del equipo Re o del equipo Kontra, pero desconoce quién es su pareja y, por tanto, no sabe si le conviene echar cartas de puntos (el otro as de picas, los dieces) o reservarlas. Como puede observarse, los jugadores de la Kontra se encuentran en este aspecto a remolque del equipo Re, ya que estos jugadores pueden salir de sus damas de tréboles a fin de reconocerse como pareja. Este problema no se tiene si se juega con matrimonio, ya que en este caso basta esperar a ver qué jugador gana una de las tres primeras bazas (el otro jugador del Re es el que tiene las dos damas de tréboles).



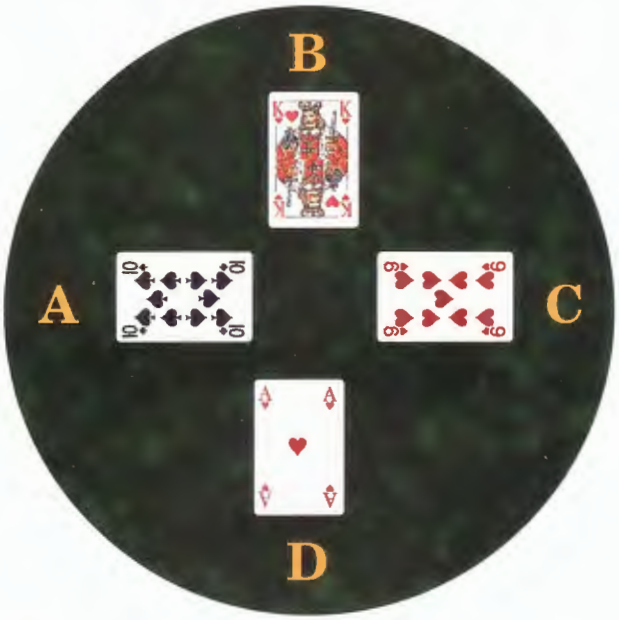
3 El jugador C gana con su as de corazones la baza en la que A ha salido del rey. Los jugadores siguen sin conocer sus parejas.



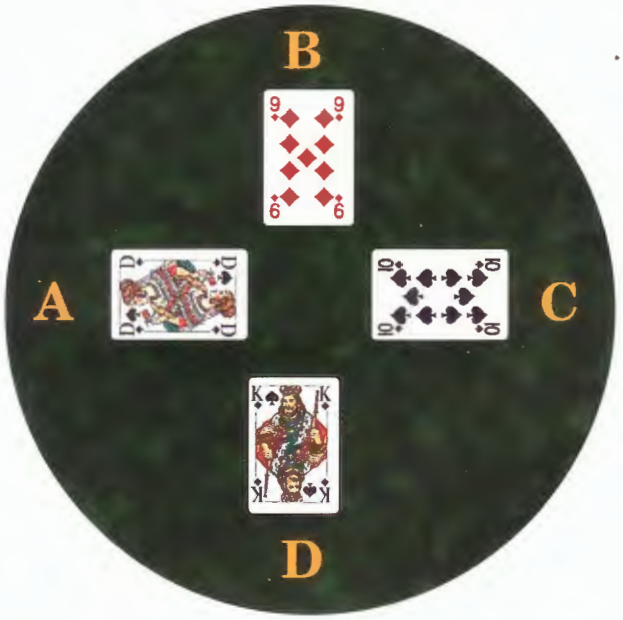
4 El jugador C quiere acabar con la incertidumbre y, después de conseguida la mano al ganar la baza anterior con el as de corazones, arrastra con su dama de tréboles. Todos los jugadores sirven carta de triunfo.



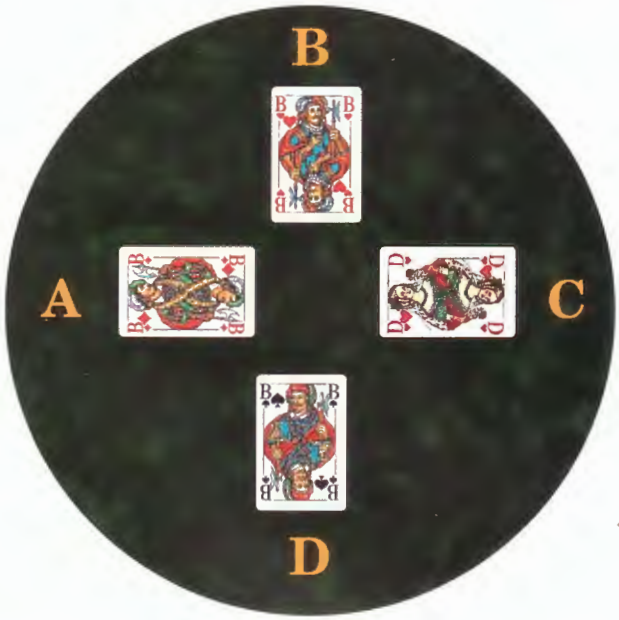
5 Después de quedar identificados los dos bandos (equipo Re: B y C; equipo Kontra: A y D), el jugador C, que sigue teniendo la mano, sale del rey de tréboles.



6 El jugador D, que ha ganado la baza con el as de tréboles, sale del as de corazones, en el que A carga el diez de picas para quedarse sólo con triunfos.

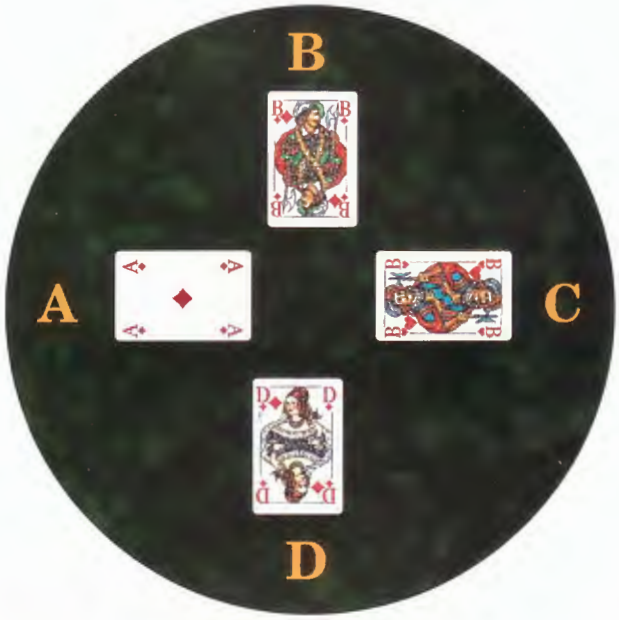


7 Ahora D sale de su segundo rey de picas. El jugador A juega la dama de picas que es el triunfo más alto, lo que hace infructuoso el refallo de B. Éste juega un nueve, ya que a pesar de ser triunfo, no tiene valor en puntos. C debe asistir con una carta de picas.

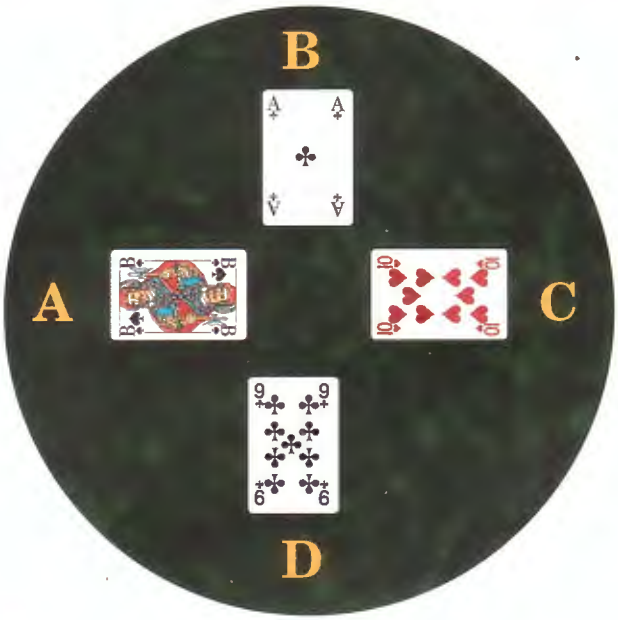


8 El jugador A arrastra con su bube de diamantes. Hay que tener muy presente el valor en puntos de cada carta y su valor relativo, de acuerdo con el orden señalado para las cartas. Aunque ases y dieces de diamantes son triunfos bajos, tienen mucho valor en puntos.

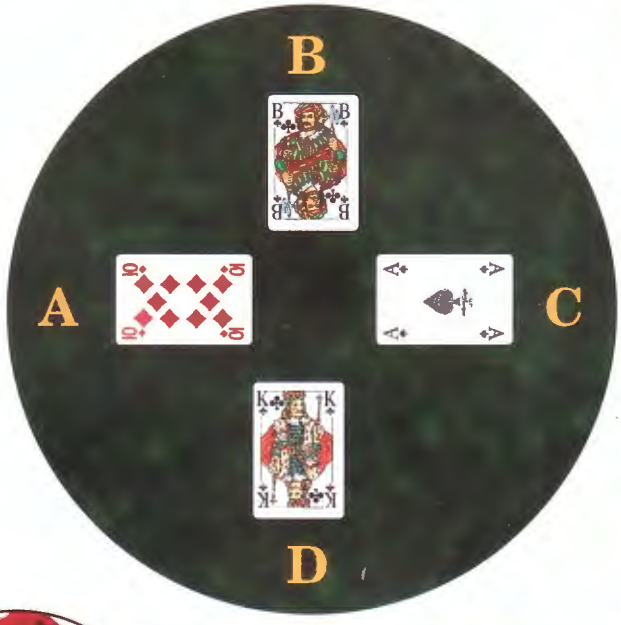
9 El jugador C arrastra con su rey de diamantes, confiando en poder eliminar los triunfos de las manos de los contrarios. La dama de picas de B gana la baza.



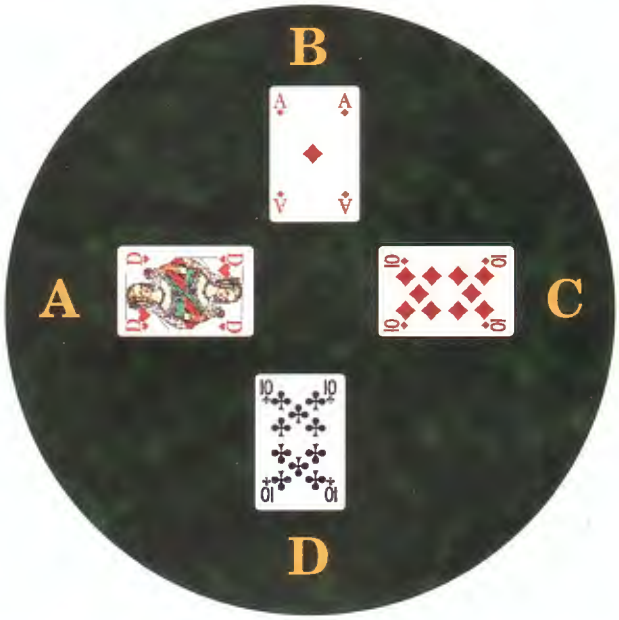
10 Ahora B sigue a su compañero de Re y vuelve a arrastrar. Lo hace con el bube de diamantes. Como la baza es de D (dama de corazones), el jugador A le carga el as de diamantes, el triunfo de más valor en puntos, y evita que sea cazado por los contrarios.



11 El jugador D sale de tréboles; A falla con un triunfo intermedio; B asiste porque aún le queda una carta de tréboles (el as) y el jugador C ha de regalar puntos a los Kontra, que parece que van a ganar.



Debido a la regla por la cual entre dos cartas iguales gana la que se ha jugado antes, conviene ser el primero en jugar los ases normales, ya que es muy probable que el segundo sea fallado (recuérdese que la mitad de la baraja son triunfos).



12 A arrastra con la dama de corazones, que es el triunfo más alto de los que quedan. Con esta jugada, A elimina los triunfos de los contrarios y además caza un zorro (as de diamantes de B); D carga su diez de tréboles.

13 El jugador A sale del diez de diamantes de su mano que, como es el último triunfo, gana la baza. Ahora ya sólo resta proceder al recuento de los puntos conseguidos por cada uno de los equipos y a los pagos y cobros correspondientes.

14 El equipo Re (B y C) ha ganado sólo 56 puntos y el equipo Kontra, 184. Por lo tanto, cada miembro de Re ha de pagar al correspondiente de Kontra 5 puntos (1 por el juego normal, 1 por jugar contra las viejas, 1 por *no 90*, 1 por *no 60* y 1 por el zorro cazado en la penúltima baza). Si hubieran anunciado algo los premios serían mayores.

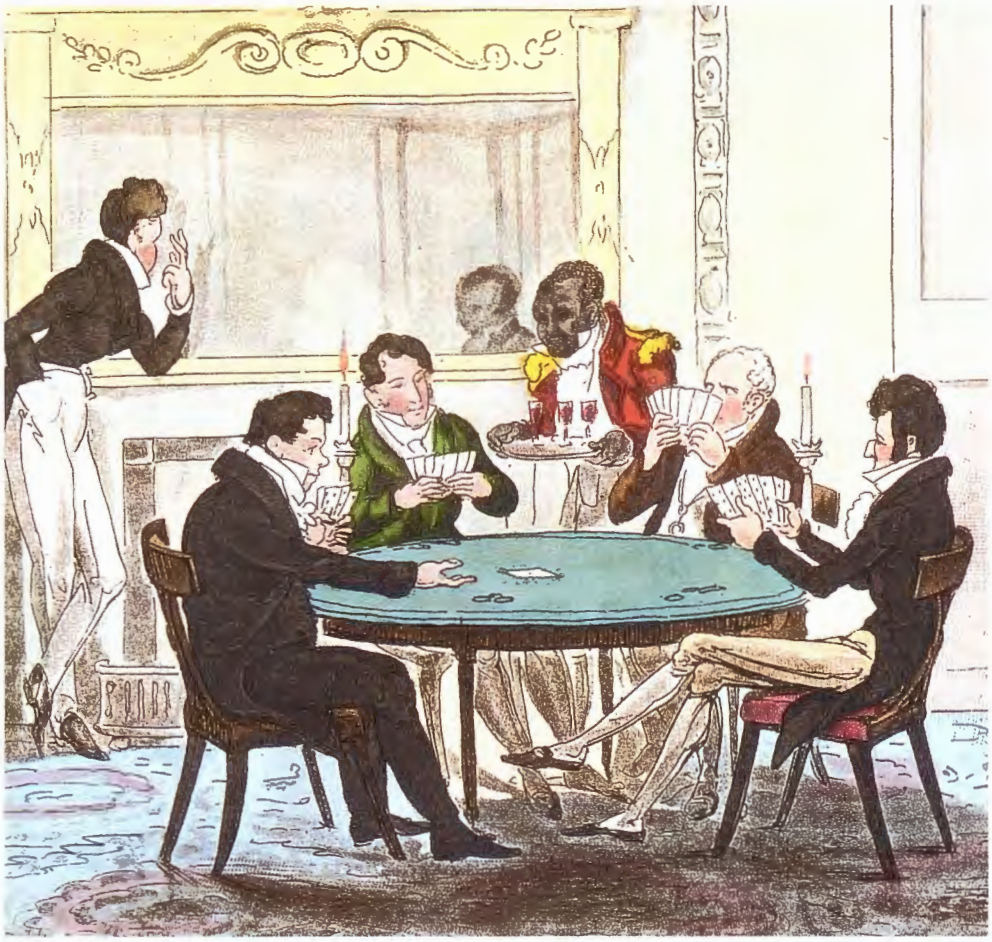
EL WHIST

El whist fue el primer gran juego inglés de sociedad. También fue el primer juego de naipes sobre el que se escribió un tratado (*Short Treatise*, 1742), que no sólo describía sus reglas sino que también aportaba detalles y consejos sobre el modo de jugarlo y las estrategias que debían aplicarse en cada caso. Fue tal el éxito del tratado que su autor, Edmond Hoyle, consiguió fama y prestigio universales y su nombre quedó por siempre asociado con los reglamentos de los juegos.

El auge del whist representó la desaparición de El Hombre en el mundo anglosajón, así como el surgimiento de una nueva actitud social ante los juegos de cartas que se reflejaría en la aparición de los clubes de whist, precedentes de los actuales clubes de bridge.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar más bazas que la pareja contraria.



«Una partida de whist», grabado inglés de principios del siglo XIX.

Origen: **Inglaterra**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52 cartas**

Jugadores: **4**

Duración de la partida: **de 45 minutos a 2 horas (según las condiciones preestablecidas por los jugadores)**

Dificultad: ♣ ♣

Tipo de juego: **bazas**

JUGADORES

Las partidas de whist se disputan entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Los compañeros que componen una pareja se sientan enfrentados en la mesa de juego y entre ellos se intercalan los otros dos jugadores de la pareja adversaria.
También existe una versión para tres jugadores, en la que al inexistente cuarto jugador se le llama *muerto*.
EL primer jugador en echar carta es el *mano*.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al whist se utiliza una baraja inglesa de 52 cartas, es decir, sin comodín. También pueden utilizarse, sin que suponga variación alguna, las barajas alemana o francesa e incluso la llamada de poker español, en la que los palos y las figuras de la baraja inglesa están sustituidos por los de la española, aunque se conservan los índices ingleses.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

En el juego del whist las cartas no tienen ningún valor en tantos, su valor es relativo y está determinado por el lugar que ocupan dentro del orden corriente de cada palo, que de mayor a menor es: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Este valor relativo de las cartas determinado por su orden en el palo sirve para conocer la carta ganadora de la baza.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

afirmar Eliminar las cartas superiores de un palo en las manos de los contrarios a fin de convertir en ganadoras las restantes del mismo palo en la propia mano.

arrastrar Salir de triunfo, generalmente con el fin de eliminar las cartas de ese palo de las manos de los contrarios y evitar así que puedan fallar cartas firmes.

asistir Jugar carta del palo de salida.

carteo Fase de un juego de cartas en la que se juegan éstas sobre la mesa.

descartar Echar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo.

dubletón Dícese del palo del que un jugador sólo tiene dos cartas.

fallar Jugar un triunfo en una baza cuando no se puede asistir, generalmente con intención de ganarla.

fallo Palo del que no se tiene ninguna carta.

firme Se dice de la carta ganadora por haber sido jugadas anteriormente las superiores del mismo palo.

honor Cada una de las cartas superiores de un palo. Para los premios sólo son honores del as a la jota, aunque el diez se considera un honor para valorar la fuerza de la mano y en el carteo.

manga Cierta unidad de medida de los juegos y de los puntos conseguidos en ellos.

obligación Conjunto de las seis primeras bazas ganadas por una pareja.

renuncio Acción y efecto de no asistir en una baza, teniendo carta para hacerlo.

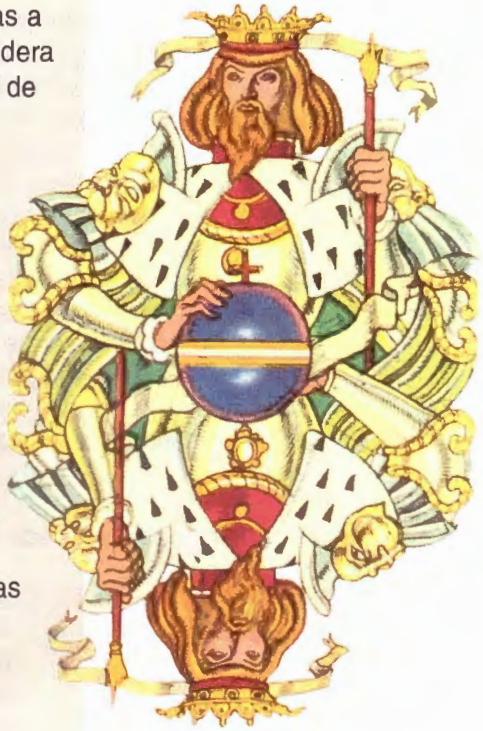
rubber Conjunto de tres mangas de whist. Si una pareja gana dos mangas seguidas, ya se adjudica el rubber y no se juega la tercera.

salida Primera carta de una baza. En ocasiones, la carta de salida también se llama carta de ataque.

secuencia Serie de cartas consecutivas de un palo.

trick Cada una de las bazas ganadas por una pareja por encima de las seis de la obligación.

triunfo Se aplica al palo cuyas cartas ganan a cualquiera de las de los otros tres palos, con independencia de su valor respectivo.



EL PALO DE TRIUNFO

En cada juego de whist hay un palo que tiene un valor especial con relación a los otros. Este palo se llama *de triunfo* y sus cartas ganan a las de los otros tres palos, independientemente del índice de unas y otras.

El triunfo queda determinado por la última carta que se reparte al inicio del juego, que el dador vuelve antes de colocarla con las de su mano para que todos la vean; así pues, el dador siempre tiene por lo menos una carta de triunfo.
Entre las cartas del palo de triunfo se da la misma relación de or-

LAS SALIDAS

En el whist lo importante es ganar las bazas y no con qué cartas se haga, ya que sólo las bazas tienen valor en puntos, y vale tanto la baza ganada con un dos como la ganada con un as.
Debe recordarse que se trata de un juego de parejas en el que los dos componentes de una pareja actúan como una unidad. Por ello es conveniente que cada jugador conozca las cartas que posee su compañero para no bloquearse los palos, ayudarse a afirmar las cartas de la mano y, en definitiva, no jugar contra el compañero. Sin embargo, en el whist no están permitidas las señas corporales (gestos o expresiones) como en otros juegos de cartas, por lo cual se han establecido una serie de códigos basados en las cartas jugadas que permiten conocer ciertos datos de las poseídas por el compañero. Naturalmente, los contrarios pueden hacer las mismas deducciones, pero a su vez las cartas jugadas por los contrarios permiten tanto intuir la composición de sus manos como la del compañero, que ha de tener las restantes cartas. Muchos de los códigos propios del whist han sido utilizados y perfeccionados en el bridge (aunque debe recordarse que en este último juego cada jugador «ve» la mitad de la baraja, ya que tiene a la vista su juego y el del muerto). Uno de los códigos más conocidos es el de jugar primero una carta alta y luego la baja para indicar un número par de cartas, en especial un dubletón.

Otros códigos utilizados son los siguientes (A: as; K: rey; Q: dama; J: jota; las x son cartas bajas):

Con	*Salir de*	*Después jugar*
A, K, Q, J	Rey	Jota
A, K, Q	Rey	Dama
K, Q, J, x	Rey	Jota
A, x, x, x, x	As	la cuarta mayor de las cartas restantes
K, Q, x, x, x, x	Rey	la cuarta mayor de las cartas restantes
A, Q, J	As	Dama
A, Q, J, x	As	Dama
A, Q, J, x, x, x	As	Jota
K, J, 10, 9	9	K, si han aparecido el as o la dama

den que en los otros palos, es decir, el as es la superior y el dos es la carta inferior.
Un modo alternativo de determinar el palo de triunfo de cada mano es fijarlo previamente. En estos casos es corriente usar para señalarlo una secuencia de palos fija, que puede ser cualquiera. Por ejemplo, si se utiliza el orden alfabético, el triunfo de la primera mano son los corazones, diamantes el de la segunda, picas el de la tercera y tréboles el de la cuarta. Después de las cuatro primeras manos, se vuelve a iniciar la secuencia de los palos de triunfo. Este es el sistema que se utiliza de forma habitual en los torneos de whist.

BAZAS DE JUEGO

Una baza está formada por un grupo de cartas igual al número de jugadores de la partida. Cada una de esas cartas ha sido depositada o jugada sobre la mesa por uno de los jugadores siguiendo el turno de juego.
La primera carta que se juega en una baza es la *salida* y el que la juega es el mano. En la primera baza, el mano es el jugador siguiente al dador (en el caso del whist el de su izquierda porque se juega en sentido horario). En las siguientes bazas, el jugador mano es el ganador de la baza anterior.
Los jugadores no pueden echar cualquier carta, sino que deben ju-

gar una del mismo palo que la de la salida, es decir, deben *asistir*.
Si el jugador mano sale con una carta de triunfo, se dice que arrastra. El objeto de los arrastres es eliminar los triunfos en las manos de los contrarios para poder ganar con las cartas firmes propias.
Cuando un jugador no puede asistir por no tener carta del palo de salida, puede jugar una carta cualquiera (*descartar*) o del palo de triunfo (*fallar*).
Si no se ha jugado ninguna carta de triunfo en la baza, gana la carta más alta del palo de salida (aunque se trate de un dos, puede ganar si es la única carta de ese palo que hay en la baza); si hay una o más cartas de triunfo en la baza, la ganadora es la carta más alta del palo de triunfo.
El ganador recoge la baza y la coloca ante sí o ante su compañero (ya que las bazas son de la pareja y no sólo del jugador que las gane) antes de salir para la siguiente baza. Las cartas ganadas no se colocan en un solo montón, sino que cada baza se coloca ligeramente desplazada respecto a la anterior para en cualquier momento distinguir con toda claridad el número de bazas ganadas durante el juego por cada pareja.

OBLIGACIÓN Y TRICKS

Una vez jugada la mano se procede al recuento de las bazas ganadas. Las seis primeras bazas obtenidas por una pareja constituyen la *obligación* y no proporcionan puntos.
Cada una de las bazas por encima de las seis de la obligación es un *trick* y vale un punto.
Como sólo hay trece bazas en juego en cada mano, se deduce fácilmente que en ella sólo puede conseguir tricks una de las parejas.

LAS CARTAS FIRMES

Se llaman *cartas firmes* a las que pueden ganar la baza cuando se sale de ellas.
Una carta puede ser firme por su propia naturaleza, como los ases, o bien por haberse jugado ya las superiores del mismo palo.
Durante el juego, es muy conveniente llevar la cuenta de las cartas aparecidas de cada palo, con el fin de conocer si van quedando firmes las cartas de la mano o si hay la posibilidad de afirmarlas.

HONORES

Las cuatro cartas más altas –as, rey, dama y jota– del palo de triunfo son los *honores*.
Si entre los dos componentes de una pareja han obtenido estas cuatro cartas, la pareja recibe 4 puntos al final del juego parcial. Si sólo tienen tres de los cuatro honores, reciben 2 puntos. Sin embargo, estos puntos no cuentan si con ellos la pareja llega al límite establecido para ganar la manga, es decir, que no se puede ganar ésta sólo con puntos de honores, ya que debe hacerse con puntos de tricks.
No todos los jugadores aceptan contar los puntos de honores, pues ello supone conceder más valor al azar que a la estrategia; en particular, en Estados Unidos, no se tienen en cuenta los puntos de honores.

INICIO DEL JUEGO

El juego se inicia con el sorteo de las parejas, si no han sido determinadas previamente, y del primer dador.

«Dummy Whist», grabado del artista inglés W. Dendy Sadler en el que se muestra una partida de whist para tres jugadores.

Baraja las cartas el jugador de la izquierda del dador y las da a cortar al de la derecha de éste.
Normalmente se emplean dos barajas, de dorso distinto. Mientras un jugador reparte una de ellas, su compañero baraja la otra, que deja a su derecha, es decir, a la izquierda del siguiente dador.
El dador reparte en sentido horario, de izquierda a derecha, todas las cartas de una en una. De este modo cada jugador recibe trece.
Al llegar a la última carta, el dador le da la vuelta y la deja unos instantes sobre la mesa para marcar el triunfo. Cuando ya todos los jugadores conocen el triunfo, la recoge y la coloca en su mano con el resto de sus cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador mano, sentado a la izquierda del dador, juega la primera carta. En su turno, cada jugador echa una de sus cartas sobre la mesa, debiendo asistir siempre que pueda hacerlo.
El ganador de la baza la recoge, la coloca con el resto de bazas de la

... UNA DE LAS MANOS DE WHIST MÁS FAMOSAS ES LA DEL DUQUE DE CUMBERLAND

El duque de Cumberland (1771-1851), quinto hijo del rey Jorge III de Inglaterra y más tarde rey de Hannover (Ernesto Augusto II; 1837-1851), era un inveterado jugador al que le gustaba apostar fuertes cantidades.
En cierta ocasión en que disputaba una partida de whist en la ciudad de Bath, recibió trece cartas muy buenas, casi el sueño de cualquier jugador: as, rey, dama de picas; as, rey, dama, valet de corazones; as, rey de diamantes; rey, valet, nueve y siete de tréboles. La última carta, que indicaba el triunfo, era de tréboles. El duque, sentado a la izquierda del dador, era el mano y salió del siete de tréboles, con el fin de eliminar los triunfos y ganar las bazas con los honores de los otros palos.
Los contrarios apostaron a que el duque no ganaría ninguna baza y consiguieron que él apostara una gran suma (20.000 libras de la época, que en la actualidad serían unos 750.000 dólares americanos).
El jugador de su izquierda ganó la baza con el ocho de tréboles y jugó una carta de diamantes que fue fallada por su compañero. Éste, a su vez, volvió a salir de triunfo; el nueve del duque fue ganado por el diez de la izquierda. Nueva carta de diamantes fallada y nuevo arrastre hacia la tenaza de la izquierda del duque. Un último arrastre para eliminar los triunfos y los diamantes firmes del jugador de la izquierda del duque ganaron el resto de las bazas, ya que la distribución de todas las cartas era:

SABÍA QUE...

Este ejemplo aparece citado en numerosos libros sobre whist y bridge; los comentaristas se preguntan cómo un experimentado jugador como el duque no previó el resultado o no se dio cuenta de que seguramente la mano estaba amañada. La respuesta que se da es que seguramente quiso enfrentarse a sus oponentes *aun sabiendo que estaba amañada*, pero no previendo que las de los contrarios también lo estaban.

pareja y sale para jugar la siguiente baza.

Después de jugadas las trece bazas, se procede al recuento de bazas y puntos de las parejas y a su anotación.

JUEGO, MANGA Y PARTIDA

Las trece bazas que se juegan después de una distribución de cartas constituyen un juego. La pareja ganadora se anota tantos puntos como tricks ha ganado.

Cuando una pareja llega, en uno o más juegos, a los 5 puntos, se anota una manga.

Una partida o *rubber* se juega «al mejor de tres mangas», es decir, hasta que una pareja se anote dos; por lo que si éstas son las dos primeras, ya no se juega la tercera.

En Estados Unidos, las mangas se juegan a 7 puntos. También se juega el llamado whist largo, en el que las mangas deben ser de 9 puntos. Algunos jugadores consideran que una partida completa es la que se compone de tres rubbers, cambiando la composición de las parejas en cada uno de ellos de modo que cada jugador haya jugado de pareja con los otros tres. La forma tradicional de hacer el cambio después del primer rubber es permaneciendo en su asiento el dador de la siguiente mano y el que ha de cortar, e intercambiando sus posiciones los otros dos jugadores. En la tercera mano, el jugador al que le corresponde dar no se mueve, debiéndose intercambiar los lugares el que ha jugado con él y el que debe ser su tercera pareja, por no haber jugado con él en los dos rubbers anteriores.

LAS VARIANTES DEL WHIST

El juego del whist, debido principalmente a que se remonta a unos tres siglos atrás, ha generado numerosas variantes, la más importante de las cuales es el bridge. Por otra parte, numerosos juegos provienen de él, por ejemplo la dame de pic, los corazones, el king, la podrida... En general, de él proceden los juegos de bazas con palo de triunfo que se disputan entre cuatro jugadores. Algunas de las variantes del whist más importantes y practicadas son:

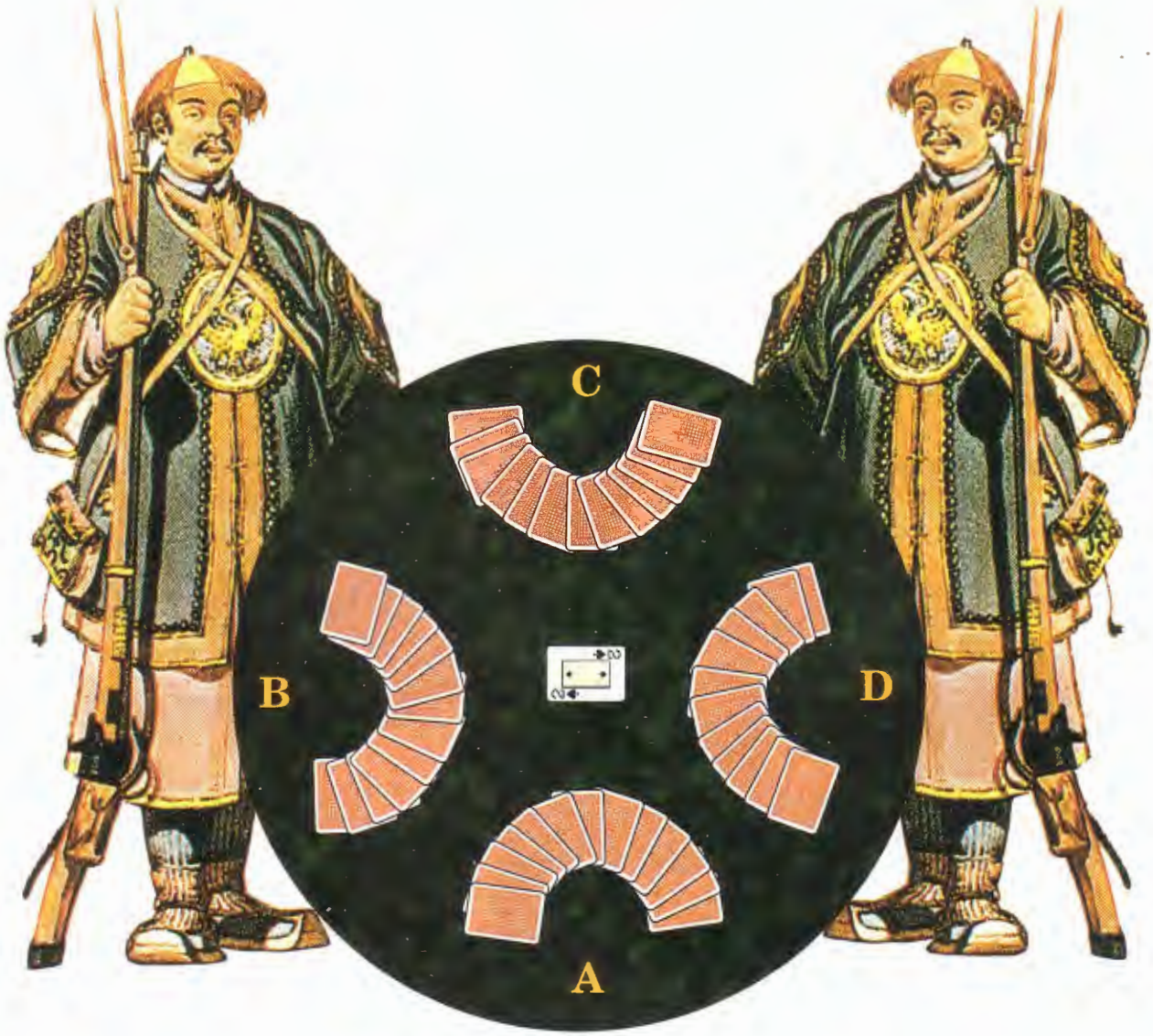
- ***knockout whist*** o *whist eliminatorio*. Es un juego infantil en el que queda eliminado el jugador que no consigue ninguna baza. Se juega individualmente.
- ***solo whist***. Muy popular en Gran Bretaña. Es un juego individual en el que los jugadores apuestan a que ganarán 5, 9 o 13 bazas, o bien a que las perderán todas. Una versión más elaborada se conoce como el *whist belga*.
- ***bid whist***. Es el whist más corriente en Estados Unidos. Se juega por parejas y el carteo va precedido de una subasta.
- ***whist de Minnesota***. No hay triunfo; se juega por parejas bien a ganar bazas, bien a no hacerlas (en este caso, las bazas ganadas suponen puntos negativos).
- ***whist rumano***. Es muy parecido a la podrida.
- ***whist con* dummy *o muerto.*** Variante del whist entre tres. Por turno, el dador juega con las cartas del inexistente cuarto jugador, que extiende ante sí a la vista de todos. El jugador que hace pareja con el muerto juega las cartas de éste cuando es su turno de juego, como si se tratara de un jugador normal.

PARTIDA COMENTADA

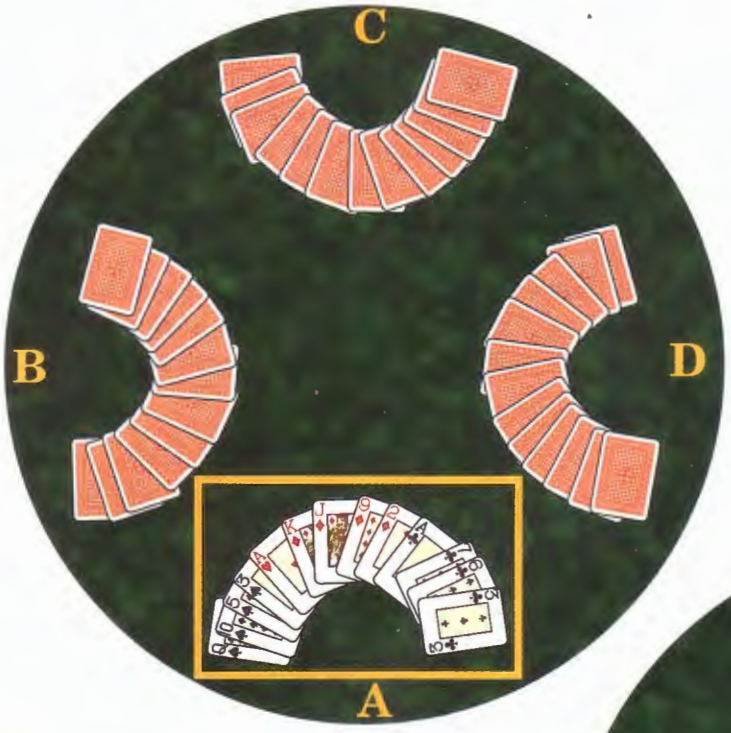
En la partida de whist que se desarrolla a continuación se enfrentan dos parejas (A-C y B-D). En las diferentes ilustraciones se muestran los pasos e incidencias del juego, desde el reparto inicial hasta la decimotercera baza. Inicialmente sólo se muestra la mano de A, cuyo papel puede jugar el lector. A través de las cartas jugadas, el lector puede, si lo desea, reconstruir las manos de los cuatro jugadores y jugar la partida «a cartas vistas».

Se supone que el juego de los distintos jugadores es normal y no hacen renuncios (es decir, asisten siempre que pueden) ni «tiran las cartas» (o sea, la carta que juegan es la que creen más adecuada en cada momento).

El jugador D ha sido el dador y A, sentado a su izquierda, tiene la primera salida.

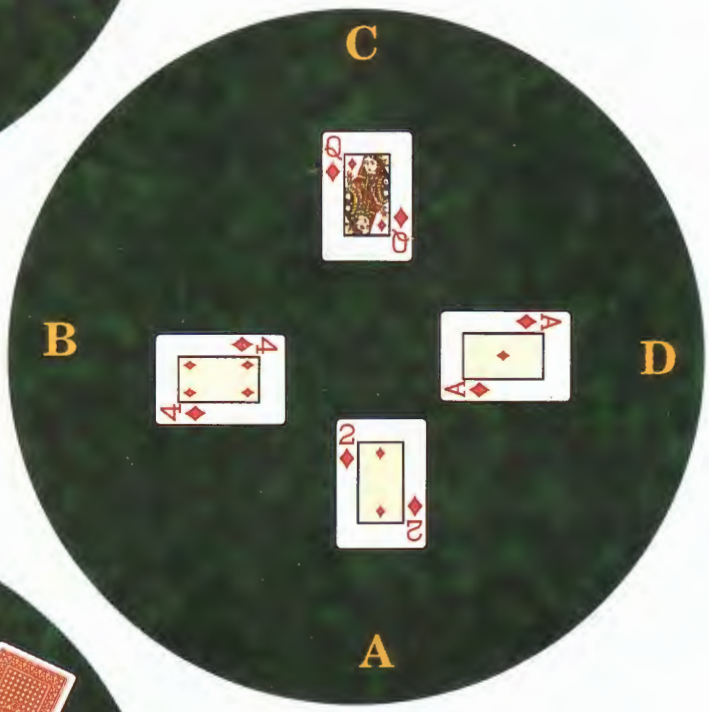


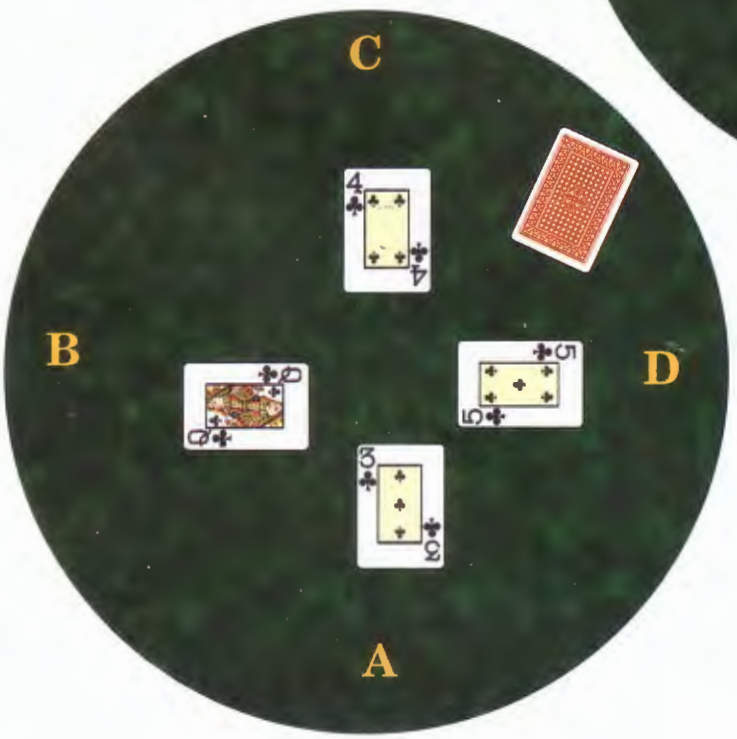
1 El jugador D ha repartido todas las cartas de la baraja entre los cuatro jugadores. La última carta colocada boca arriba sobre la mesa indica que el palo de triunfo es el de picas.



2 Los jugadores se ordenan las cartas y establecen sus posibles estrategias a partir de las distintas longitudes de los palos, es decir, del número de cartas que tienen en cada uno de ellos. Un jugador con un palo corto (semifallo o dubletón) querrá usar los triunfos para fallar las bazas de este palo; en cambio, si tiene un palo largo tratará de afirmarlo y eliminar los triunfos para que no le fallen.

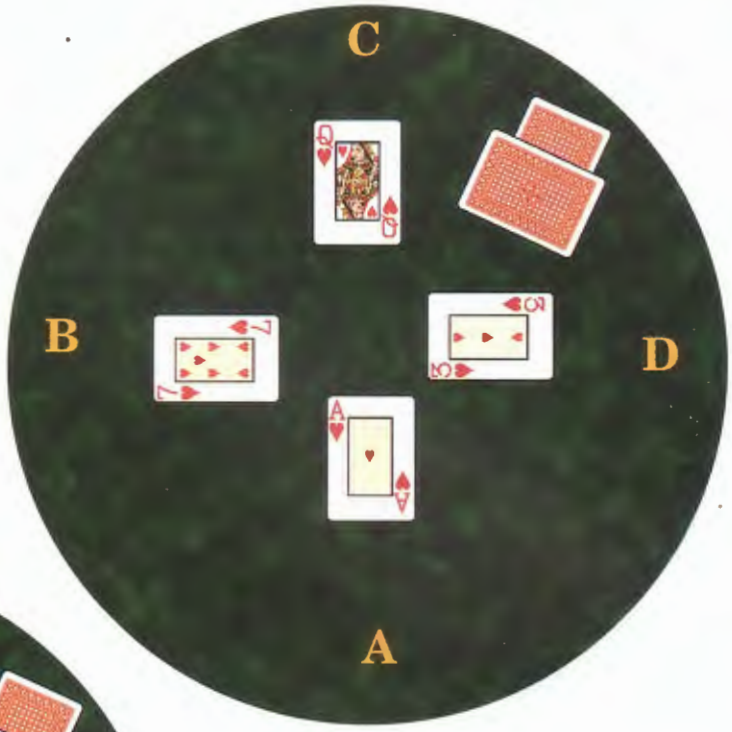
3 A sale de su dos de diamantes, la cuarta carta de su palo más fuerte. Los otros jugadores juegan cartas de diamantes (el segundo la menor, el tercero la mayor), con lo que al jugador A le queda prácticamente firme el palo.

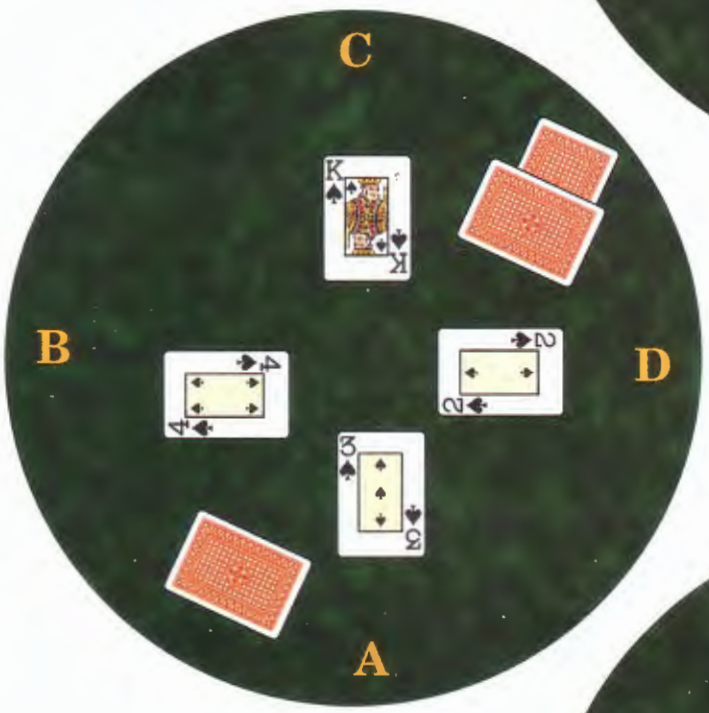




4 El jugador D juega el cinco de tréboles. A pone su carta menor del palo y B la mayor. Como C deja que la reina gane la baza, hay que suponer que no tiene el rey de tréboles.

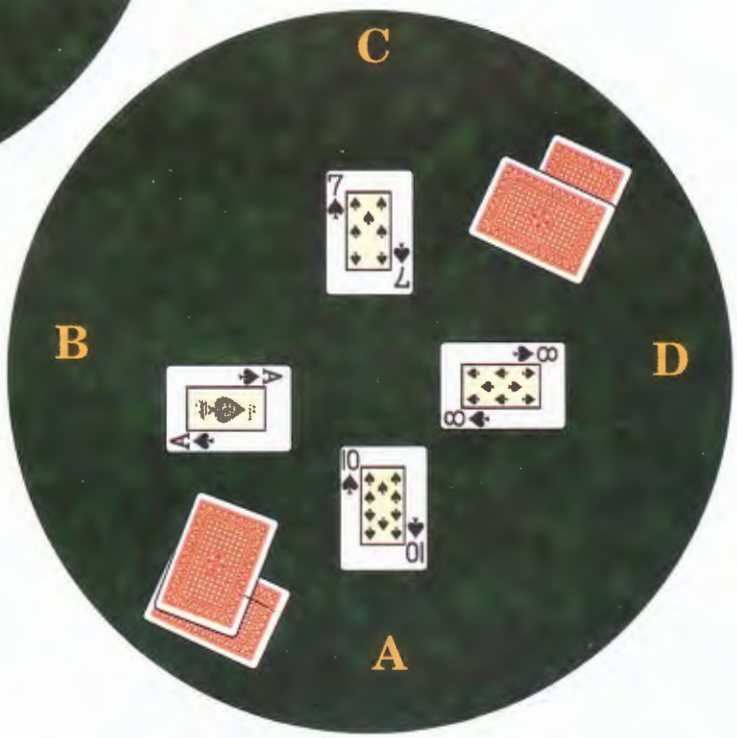
5 El jugador B sale de corazones. Como A sólo tiene el as, debe de jugarlo sobre la reina de su compañero. Hay que suponer que éste (C) también tiene el rey, porque sería muy raro que ambos tuvieran semifallo de corazones. Además, si contara con otras cartas menores las hubiera jugado antes que la reina.

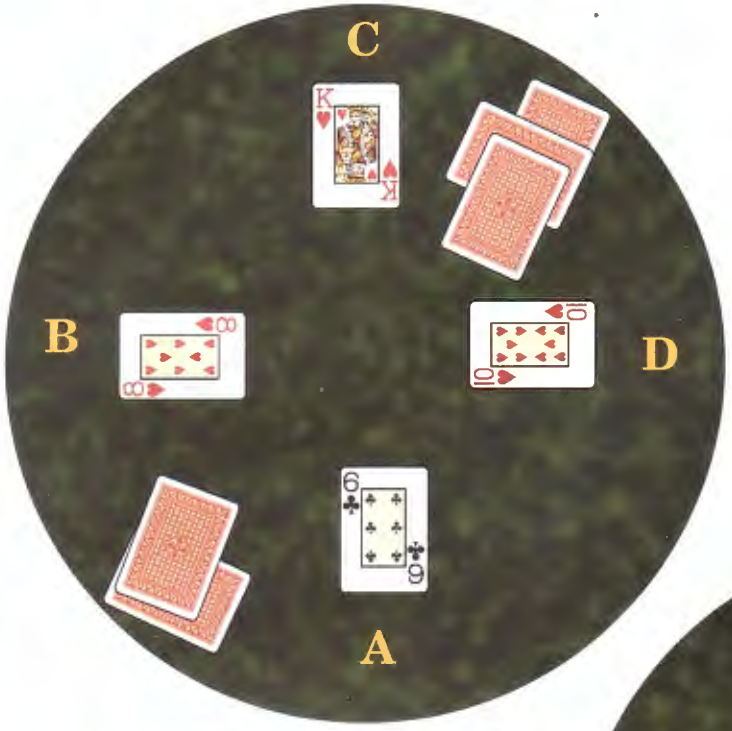




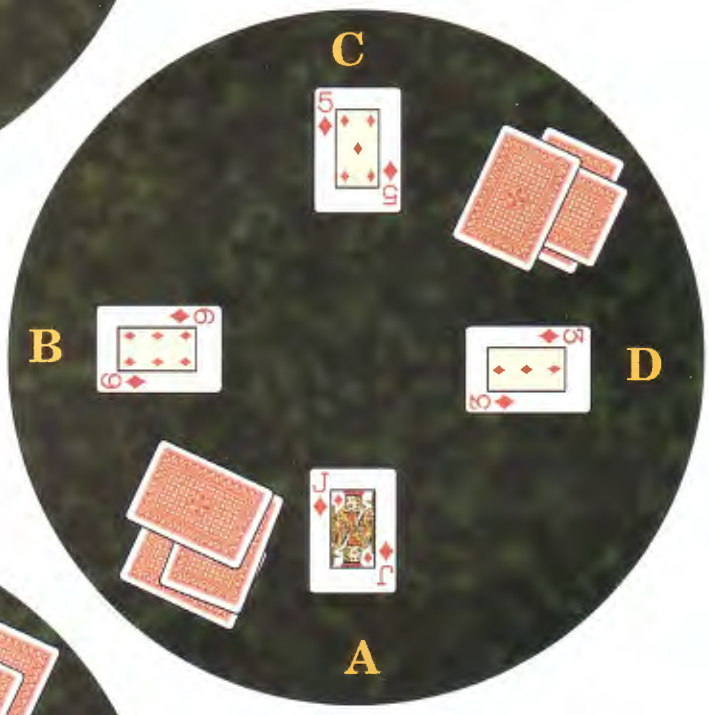
6 El jugador A arrastra para eliminar los triunfos de los contrarios y evitar que le fallen los diamantes. Con el semifallo de corazones era mejor guardar las picas para fallar, pero, «sabiendo» que su compañero tiene el rey de corazones, no necesita fallar tantas cartas de ese palo.

7 El jugador C repite el arrastre de su compañero. El jugador A juega su diez, con el que trata de ganar la baza. Esta carta ya obliga la aparición del as, por lo que a A le queda firme la reina de triunfos.

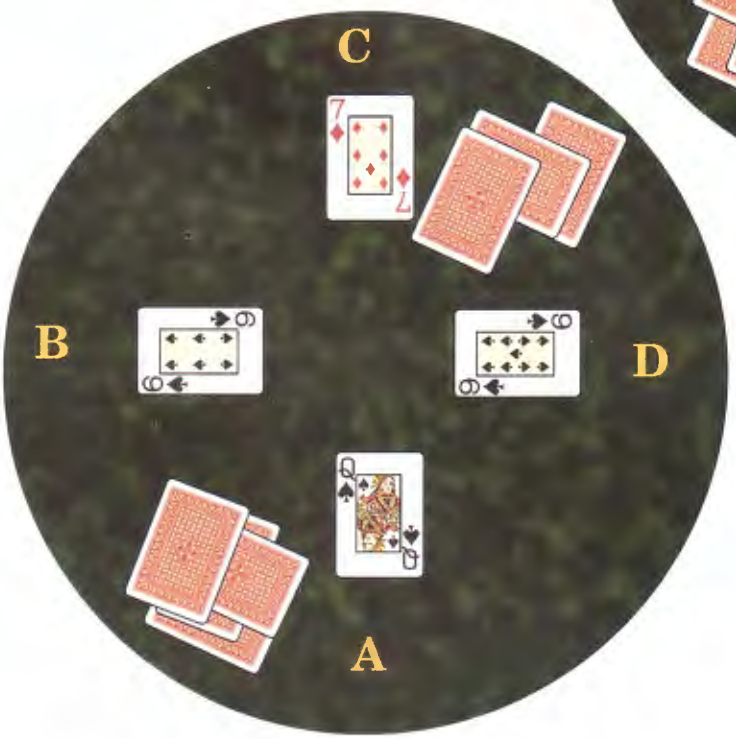




8 Después de ganar la baza anterior, el jugador B tiene la salida. B repite su salida de corazones. Como C gana la baza con su rey, A se descarta de una carta de tréboles, en lugar de fallar como haría si la baza la ganara alguno de los jugadores de la pareja B-D.

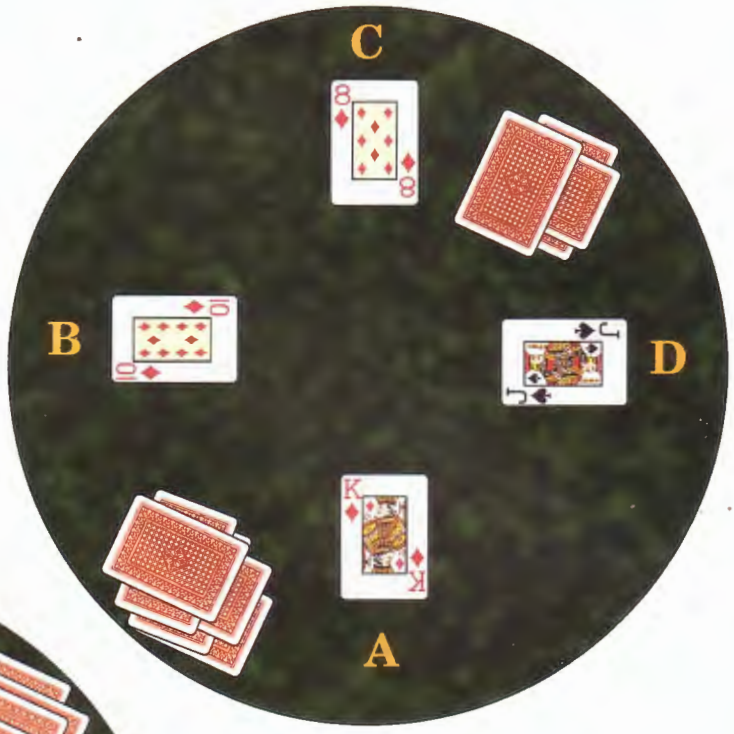


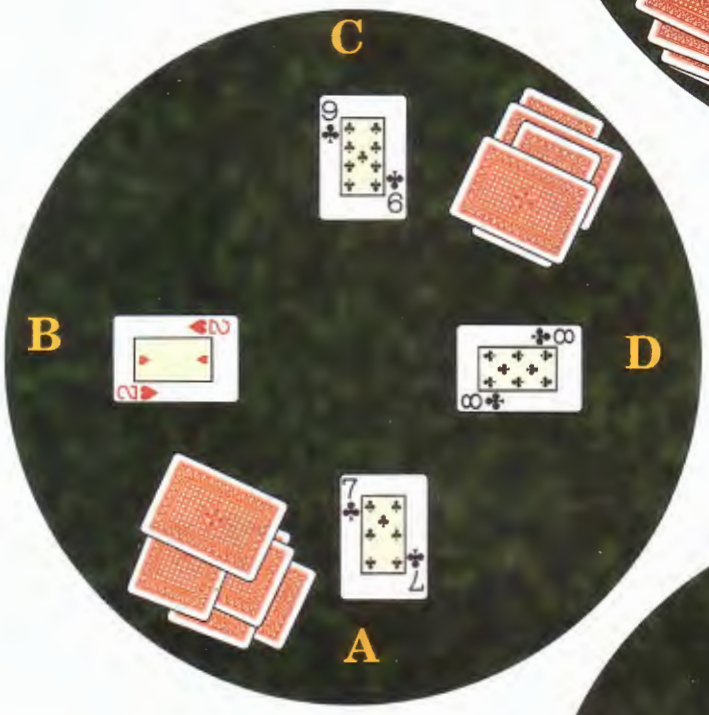
9 El jugador C repite obedientemente la salida de diamantes que ha hecho con anterioridad su compañero (A), el cual gana la baza con la jota de diamantes.



10 El jugador A vuelve a arrastrar; ahora lo hace con su dama firme. Como su compañero no tiene triunfo se descarta de una carta de diamantes y queda un triunfo (la jota) en la mano de uno de los contrarios, que inicialmente también tenía cuatro triunfos, al igual que A.

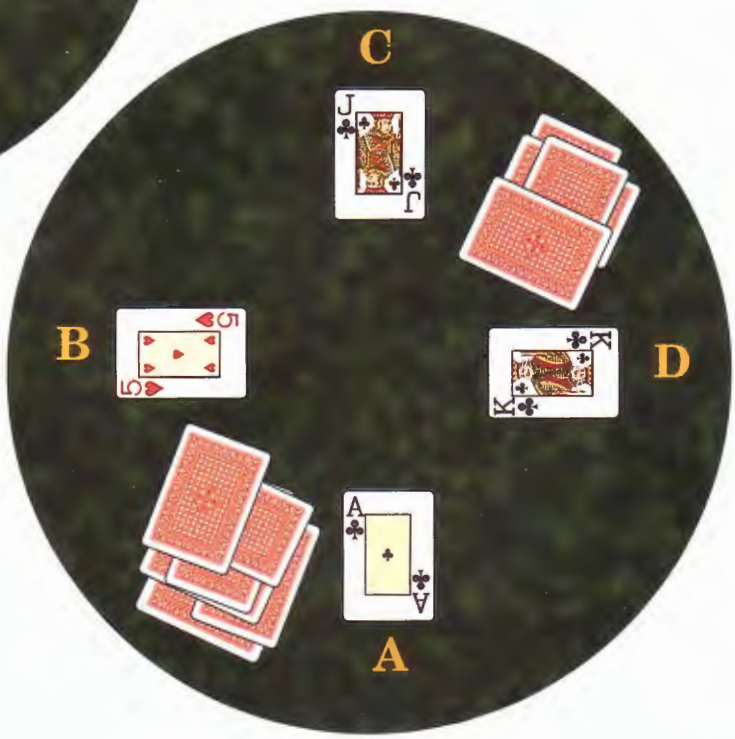
11 El jugador A vuelve a salir de diamantes. La aparición del diez le afirma el nueve de la mano, sin embargo la baza es fallada por el otro jugador contrario. Aún así, al jugador A le queda firme el último triunfo, el cinco de picas, que además le servirá para ganar el resto de cartas firmes.

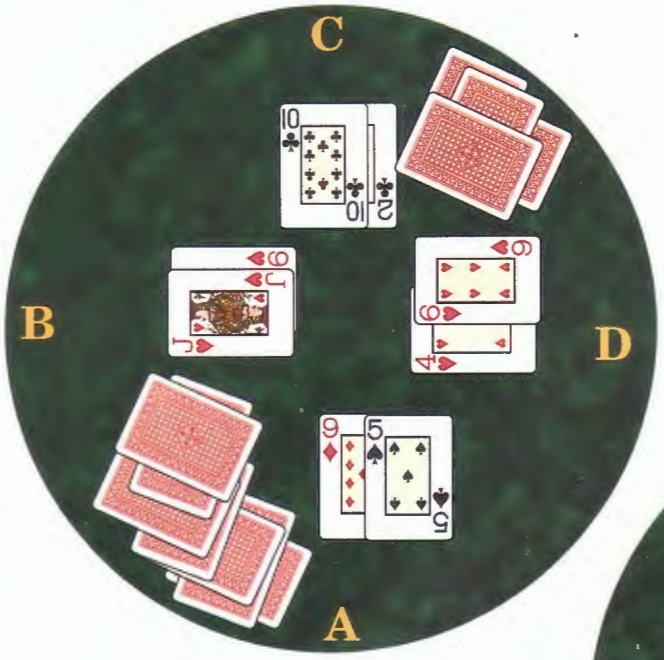




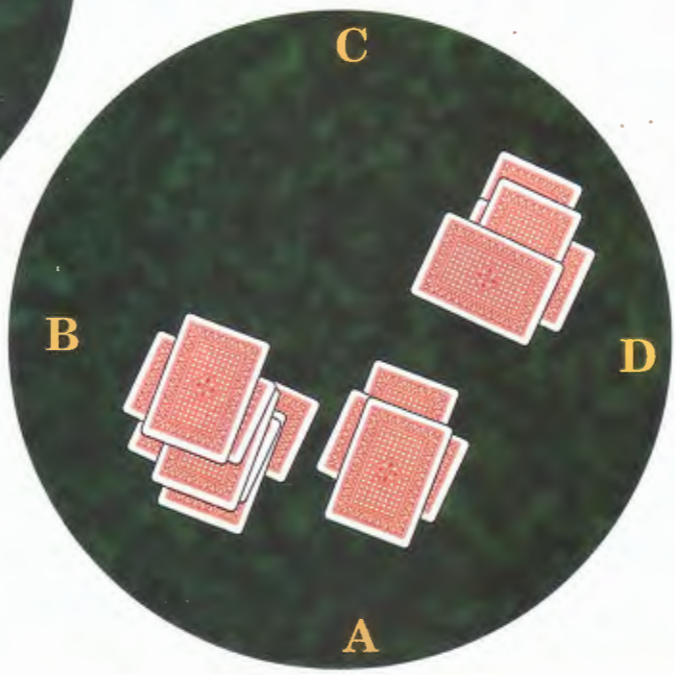
12 El jugador D sale de tréboles; A juega la carta menor que tiene de ese palo y no el as, para permitir que la baza la gane su compañero si le es posible, como así sucede. Si hubiera jugado el as le hubiera quedado un trébol perdedor en la mano.

13 Al jugador C sólo le quedan cartas de tréboles y sale con la jota, la superior de su secuencia, aunque en este momento (decimoprimera baza) ya no es muy importante, puesto que sólo quedan por salir, aparte de sus otros dos tréboles, el rey y el as del palo. Estas cartas son jugadas por D y A, respectivamente, con lo que la mano de C queda firme. Pero no le sirve de nada ya que no podrá volver a salir. B echa uno de sus corazones.





14 Las dos últimas bazas las ganará también la pareja A-C, ya que las dos cartas de A (nueve de diamantes y cinco de picas) son firmes y no queda otro triunfo por jugar aparte del suyo.



15 La pareja A-C ha ganado nueve bazas, tres por encima de las seis bazas de la obligación, por lo que se anota los 3 puntos correspondientes a estos tricks.

En el whist hay que tener presente que no se juega sólo con las cartas propias, sino con las 26 de la pareja frente a las 26 cartas de la pareja contraria. Por ello, deben tenerse en cuenta los siguientes dichos aplicados al juego:

• **al palo del compañero volverás tengas o no tengas más**. Esta máxima indica la importancia de volver a salir del mismo palo del que lo ha hecho el compañero. Sin embargo, hay que advertir que la máxima no dice «inmediatamente», por lo que, si se tiene un palo afirmable o buenas cartas por jugar, puede hacerse antes de volver al palo del compañero. También hay que observar si su salida era falsa y luego ha sido negada la continuación al palo en alguna jugada, por ejemplo con un descarte de una carta baja hecho en otro palo.

• **el segundo la menor, el tercero la mayor**. Esta doble máxima indica que cuando se echa la segunda carta de una baza hay que jugar la menor de las cartas que se tienen del palo de salida; hay que tener en cuenta que el compañero será el último en jugar esa baza y que jugar una carta alta puede suponer malgastarla. La segunda parte de la máxima hace referencia al hecho de que cuando se es tercero en una baza se está jugando sobre la salida del compañero; jugar la carta más alta que se posea del palo de salida del compañero puede servir para desbloquearle el palo o bien para afirmárselo.

• **honor sobre honor**. Es recomendable en general, aunque hay excepciones, jugar una carta de honor sobre la carta de honor de la salida del contrario (aunque contradiga la máxima anterior del segundo la menor). En este caso, el diez también se considera honor.

El Kowah

El kowah es un juego de combinaciones de cartas de origen javanés. Para jugar al kowah se precisa una combinación especial de cartas, que puede obtenerse a partir de cuatro barajas inglesas. Si se dispone de una baraja o un juego de mah-jong, podrán utilizarse las 108 cartas o fichas numerales de los tres palos y las 12 de los dragones.

Objetivo del juego

Conseguir una determinada carta para completar la mano (tres tríos) y cerrar.

«Magia con cartas», grabado inglés de finales del siglo XIX.

Origen: **Java**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **120 cartas**

Jugadores: **de 2 a 6**

Duración de la partida: **a establecer por los jugadores**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **combinaciones de cartas**

NÚMERO DE JUGADORES

En el juego del kowah pueden participar de 2 a 6 jugadores, que juegan siempre de forma individual e independientemente del resto de jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al kowah se necesita una baraja especial compuesta por 120 cartas. Estas 120 cartas se dividen en 12 grupos de 9 cartas cada uno (108 cartas) y otros 3 grupos de 4 cartas (12 cartas).
De acuerdo con esta distribución, puede obtenerse una baraja de kowah a partir de diversas barajas, por ejemplo de las infantiles, de mah-jong, de cuajo filipino... Una forma sencilla de hacerlo es con cuatro barajas españolas de 48 cartas o con cuatro inglesas.
En ambos casos se toman de cada una de las cuatro barajas, por ejemplo, las nueve cartas numerales de tres palos y las tres figuras del otro palo, con lo que se suman 30 cartas de cada baraja.
A continuación se utilizará como baraja de kowah una baraja de 120 cartas proveniente de cuatro barajas inglesas.

VALOR DE LAS CARTAS

Cada carta tiene el valor indicado por su índice, excepto los ases y las figuras, que valen 1 punto cada una; por tanto, el valor total en puntos de la baraja de kowah es de 552 puntos.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego deberá sortearse el dador de la primera mano o juego parcial. En las siguientes manos, el dador será el ganador de la anterior.
El dador baraja las 120 cartas y las da a cortar al jugador anterior. A continuación reparte ocho cartas a cada jugador de dos en dos y deja el resto del mazo (baceta) en el centro de la mesa.
Al kowah puede jugarse indistintamente en sentido horario (de izquierda a derecha) o antihorario

(de derecha a izquierda), aunque es más corriente jugar en sentido horario.

DESARROLLO DEL JUEGO

En la primera fase del juego, cada jugador debe ligar las cartas en series de igual índice (no son válidas las secuencias o escaleras), por lo que, con sus ocho cartas, debe formar dos tríos y una pareja. No es relevante que los grupos sean o no de cartas del mismo palo, que las ocho cartas tengan el mismo índice o que esto suceda con dos de los grupos, ya que la valoración final no depende de la combinación que se haga con las cartas. Una vez repartidas las cartas, el siguiente jugador a partir del dador (el que no ha cortado) toma una carta de la baceta y deja una carta sobre la mesa, que puede ser la misma que ha tomado o una de las que tenía en la mano. Los siguientes jugadores pueden tomar indistintamente la superior de la baceta o la superior del montón o pozo de descartes al empezar el turno, y deben dejar una carta al terminarlo.

Checki. El juego prosigue del modo indicado hasta que se consigue ligar los dos tríos y la pareja. El jugador que lo consigue exclama *checki* y el juego entra en su segunda fase.
El jugador que ha logrado checki deja la pareja boca abajo sobre la mesa y, a partir de ese momento, sólo toma carta del mazo y la descarta si no forma trío con esa pareja. También puede tomar la carta en cuestión directamente del pozo si es descartada por cualquier jugador, no sólo por el que juega anteriormente, como en la primera fase.
Mientras este jugador trata de completar su checki, los otros juga-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

baceta Conjunto de cartas que queda después del reparto inicial. Se dejan en el centro de la mesa para que los jugadores vayan tomando cartas en el curso del juego.

cerrar Conseguir la carta que convierte la pareja en trío después de anunciar checki.

checki Anuncio hecho por el jugador que ha conseguido ligar sus ocho cartas en dos tríos y una pareja.

juego parcial Cada una de las fases de una partida comprendida entre dos repartos sucesivos de cartas.

ligar Combinar las cartas de la mano formando alguna de las combinaciones válidas del juego, que en el kowah son únicamente dos tríos y una pareja.

mano Juego parcial. Conjunto de cartas que tiene un jugador en el curso de una mano. Jugador siguiente al dador que es el primero en jugar después del reparto inicial.

pareja Conjunto de dos cartas del mismo índice.

pozo Montón de cartas que se forma con los sucesivos descartes de los jugadores.

trío Conjunto de tres cartas del mismo índice.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas con índice numeral tienen el valor expresado por ese número; las que tienen índice literal (A, J, Q y K) valen 1 punto cada una:

as (A)	1 punto
dos	2 puntos
tres	3 puntos
cuatro	4 puntos
cinco	5 puntos
seis	6 puntos
siete	7 puntos
ocho	8 puntos
nueve	9 puntos
jota (J)	1 punto
reina (Q)	1 punto
rey (K)	1 punto

SABÍA QUE...

...EL ORIGEN DEL POPULAR *SANDWICH* SE ENCUENTRA LIGADO A LOS JUEGOS DE CARTAS

Se dice que el político inglés John Montagu, nacido el 3 de noviembre de 1718 y cuarto conde de Sandwich, era muy aficionado a las cartas. Tanto que, para no interrumpir sus partidas, se acostumbró a comer durante ellas trozos de carne fría entre rebanadas de pan tostado. Se atribuye a esta costumbre la aparición del popular *sandwich* entre las especialidades gastronómicas.
A pesar de tan nobles inicios, comer un bocadillo o un *sandwich* en el curso de una partida de cartas sigue considerándose inadecuado; los jugadores deben procurar aprovechar las pausas del juego para los refrigerios.

dores pueden también hacer checki y, eventualmente, terminar antes que el primero.
Si las cartas de la pareja del checki son del mismo índice que uno de los tríos –es decir, se tienen cinco cartas del mismo índice al anunciar checki–, se colocan las cinco boca abajo. Si son ocho las de idéntico índice, se colocan las ocho a la espera de la novena y definitiva.

FINAL DE JUEGO

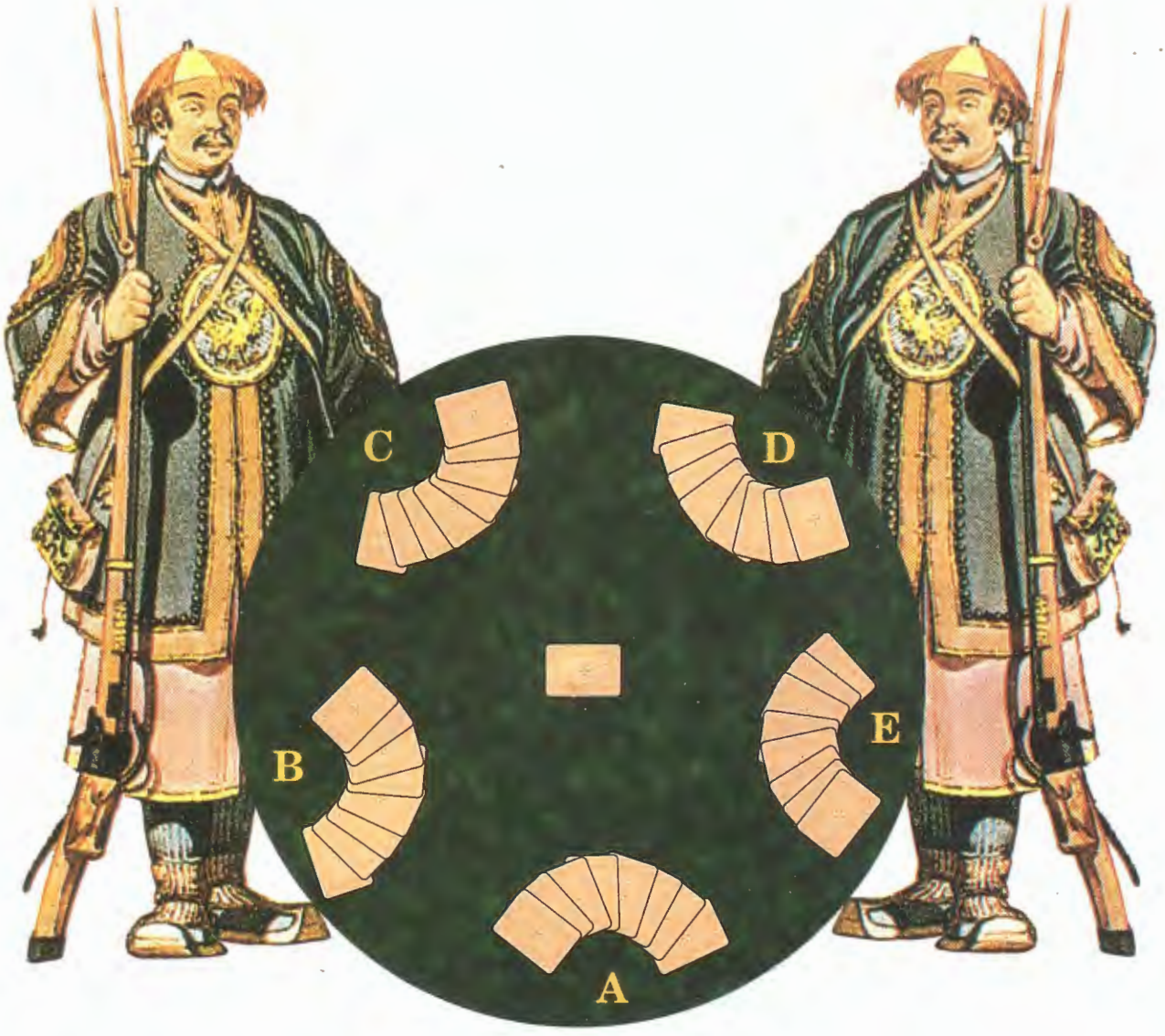
El juego termina cuando un jugador que ha anunciado checki consigue la carta que forma un trío con la pareja que tiene sobre la mesa.
Si esta carta ha sido tomada de la baceta y descartada por un contrario, el juego es sencillo; si ha sido descartada de la mano de un contrario, el juego es doble (por lo que, después de un anuncio de checki, los jugadores han de ser muy cautelosos con las cartas que se llevan a la mano); si la carta es tomada de la baceta por el propio jugador, el juego es triple.
Finalizado el juego, se recogen las cartas y el ganador es el dador para la mano siguiente. Si se han terminado las cartas de la baceta y no hay un ganador, el juego será nulo y deberá volver a repartir el mismo dador de la mano anulada.

LAS *SHUKOWAH*

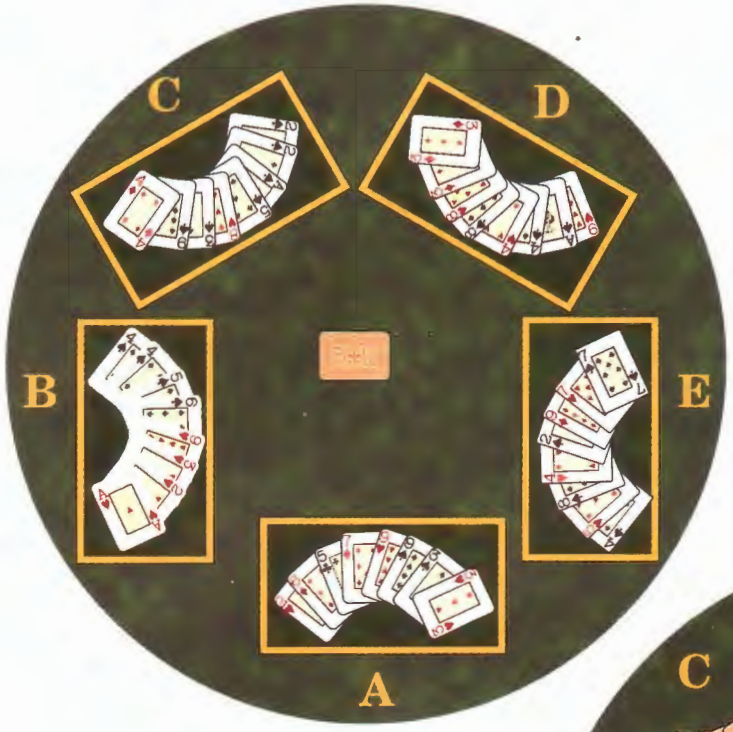
Se llama *shukowah* a cualquier variante de las reglas básicas que establezcan los jugadores.
La mayoría de estas variaciones se establecen generalmente sobre la puntuación, por haber realizado una jugada especial al cerrar el juego. Por ejemplo, por cerrar con las nueve cartas del mismo índice, por cerrar con nueve figuras (o figuras y ases), por cerrar con seis cartas del mismo índice...
Otras variaciones pueden establecerse a partir de la inclusión de secuencias como jugadas válidas o de la combinación de secuencias con los tríos (por ejemplo, que los índices de los dos tríos y la pareja sean consecutivos).
En cualquier caso, cabe destacar que es básico el acuerdo entre todos los participantes en el juego para aceptar como válida una variante, que debe quedar claramente establecida al principio de la partida para evitar malentendidos.

PARTIDA COMENTADA

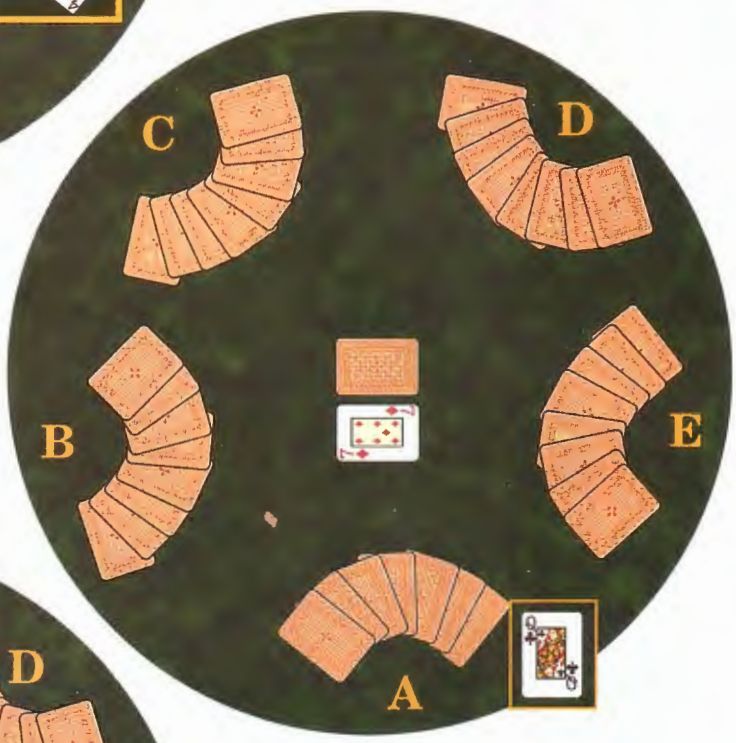
En la partida de kowah que se desarrolla a continuación se enfrentan cinco jugadores (A, B, C, D y E). Cada uno de ellos recibe inicialmente ocho cartas con las que debe formar dos trío y una pareja. Una vez conseguido este objetivo, lo cual manifestará públicamente con la preceptiva voz de *checki*, deberá conseguir una de las cartas que convierte su pareja de checki en un trío, de modo que la mano de cierre contiene nueve cartas y no sólo las ocho con las que se desarrolla el juego. Esto es algo corriente en el estilo oriental de juego. Así sucede, por ejemplo, en el mah-jong (donde se juega con trece cartas, pero se cierra con catorce). En cierto sentido, puede considerarse el kowah como un juego que sirve de introducción a la complejidad que ofrece el mah-jong.



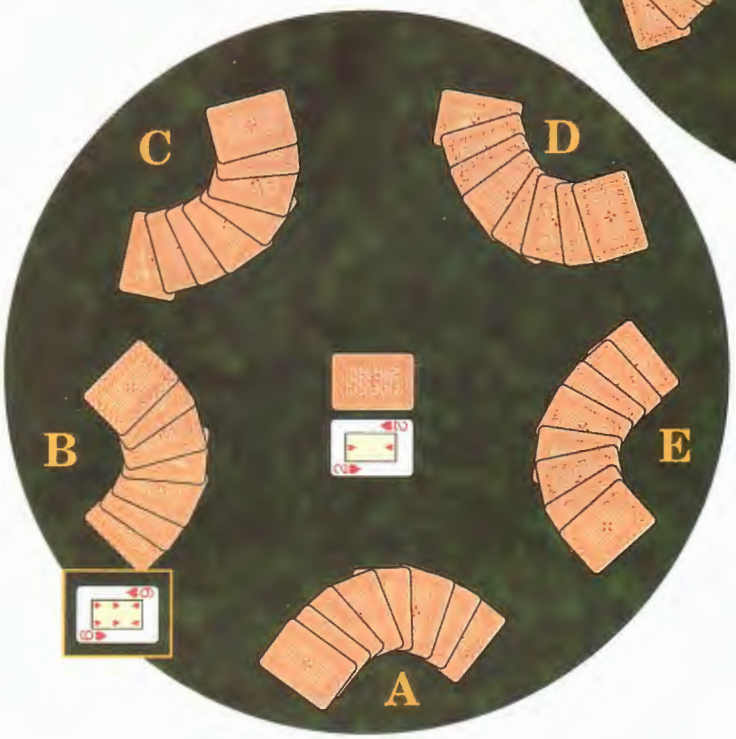
1 El jugador E reparte ocho cartas a cada jugador en cuatro grupos de dos. Contrariamente a la tradición occidental en los juegos de combinaciones, no se descubre una carta para iniciar el pozo de descartes.



2 Los jugadores ordenan sus cartas. Esta ordenación se facilita por el hecho de que sólo se permitan tríos y no secuencias de cartas por palos. Por ello, puede resultar cómodo, para conocer de un vistazo el contenido de la mano, colocar las cartas agrupadas por su índice alfanumérico y ordenadas siguiendo el orden más usual de la baraja inglesa (del as al rey). Esta colocación puede hacerse tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha.

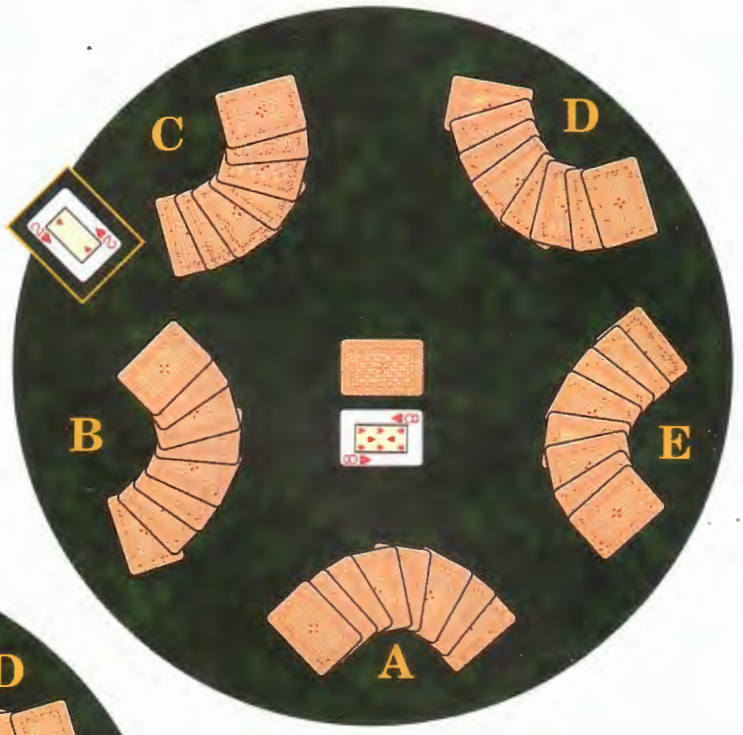


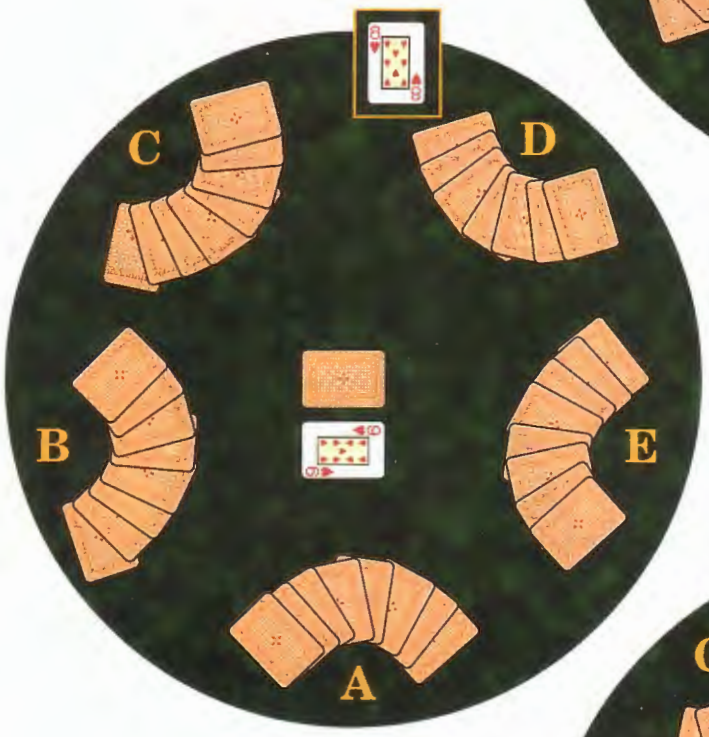
3 Inicia el juego el jugador A, sentado a la izquierda del dador. Como sólo hay la baceta, no tiene más opción que tomar la carta superior de ésta (la reina de tréboles). La guarda en su mano y se descarta del siete de tréboles.



4 Después de haber jugado A es el turno del jugador de su izquierda, B. Como el siete (no importa el palo, ya que no tiene ninguna relevancia en el kowah) del montón de descartes no le interesa, toma la carta superior de la baceta, el seis de corazones, con la que forma una nueva pareja. Termina su turno descartándose del dos de corazones.

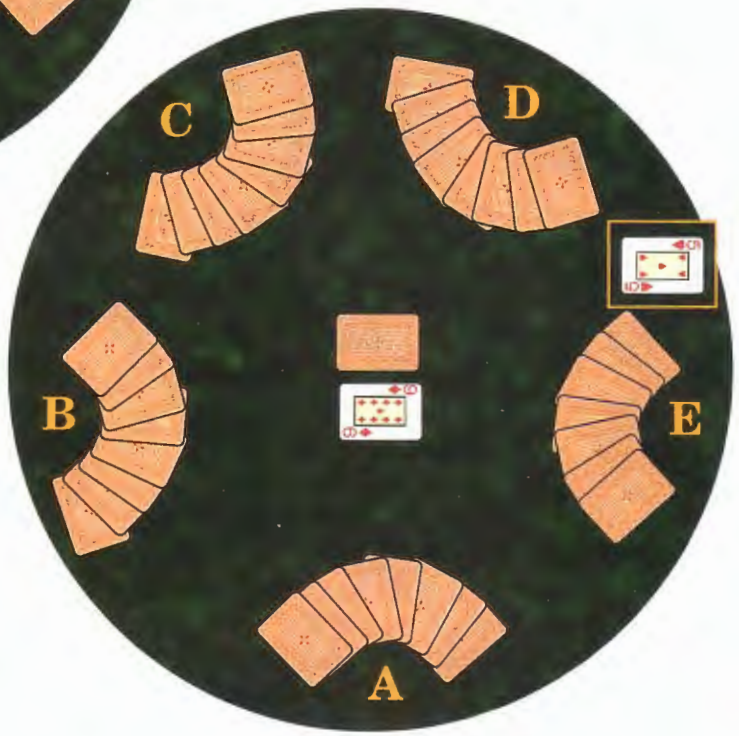
5 El jugador C toma el dos de corazones que ha descartado el jugador B a su derecha y lo pone junto a los otros dos doses que ya tenía en su mano, procedentes del reparto inicial. Con el dos descartado por B ya ha conseguido completar su primer trío. Termina el turno descartándose del ocho de corazones.

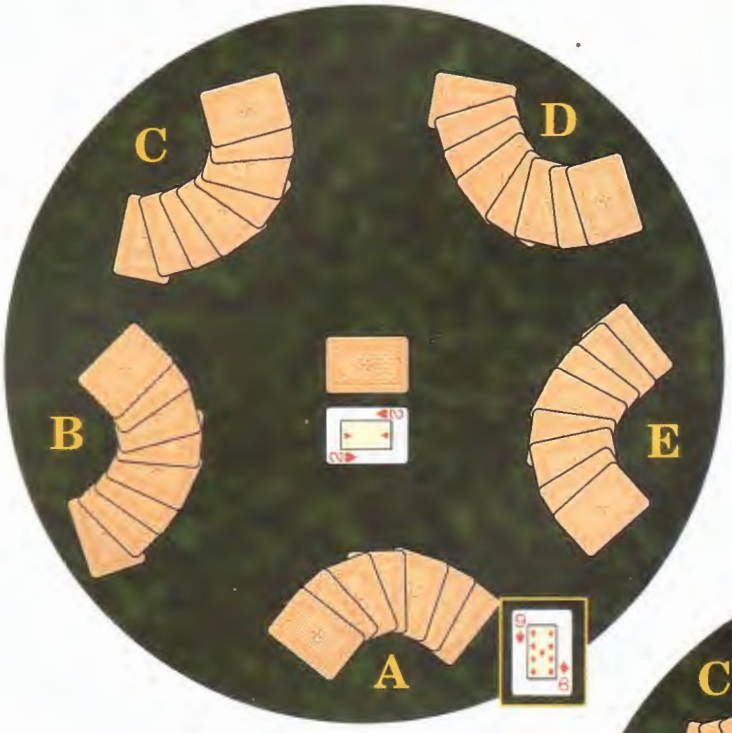




6 El ocho de corazones descartado por C es tomado por el jugador D, que de este modo completa su primer trío. Deja el nueve de corazones en el montón de descartes.

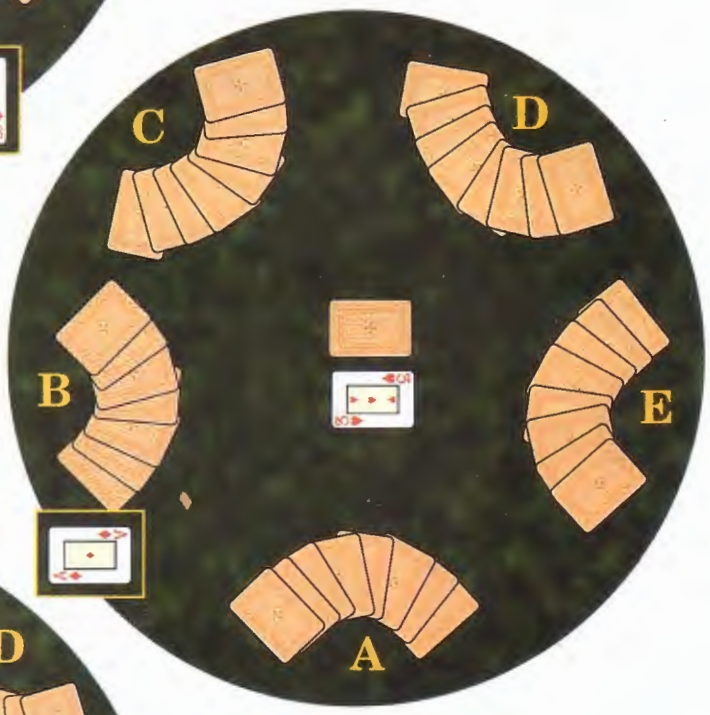
7 Aunque el jugador E podría tomar la carta descartada por el jugador D –ya que tiene otro nueve en su mano–, prefiere tomar la carta de la baceta, el cinco de corazones, que también forma una pareja con el cinco de corazones que ya tenía en la mano desde el reparto inicial. Deja precisamente el nueve de diamantes en el pozo, con lo que termina su primer turno de juego.

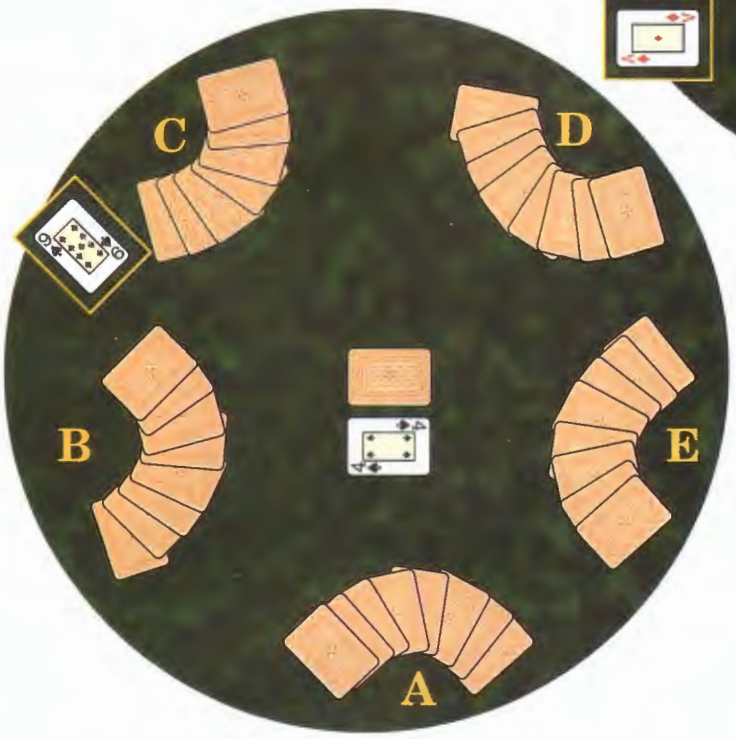




8 El jugador A toma la carta del pozo, el nueve de diamantes que ha dejado el jugador E; de este modo compone su primer trío (de nueves). Su turno concluye cuando deja el dos de corazones de la mano en el pozo de los descartes.

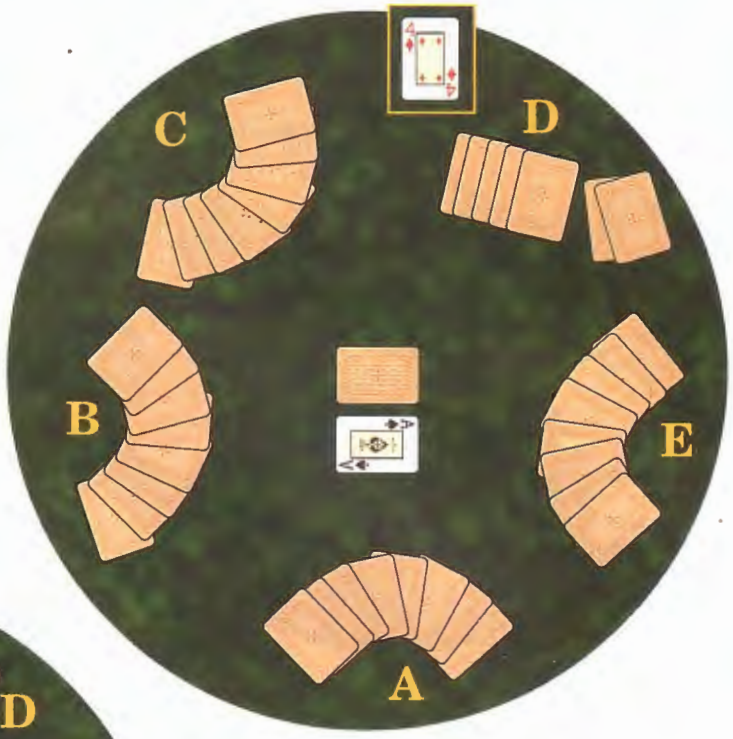
9 A continuación, el jugador B toma una carta de la baceta, el as de diamantes, que forma pareja con el as de corazones de la mano. Al terminar el turno deja en el pozo el tres de corazones.

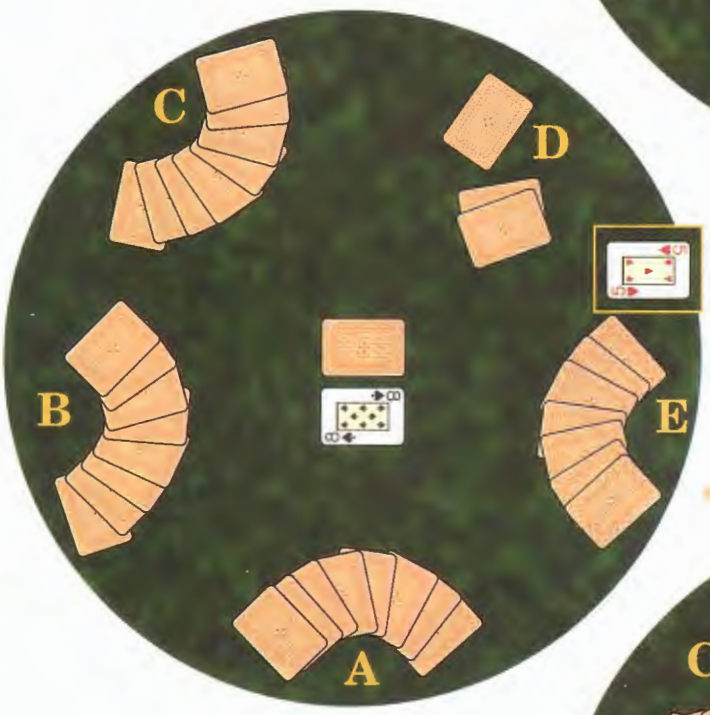




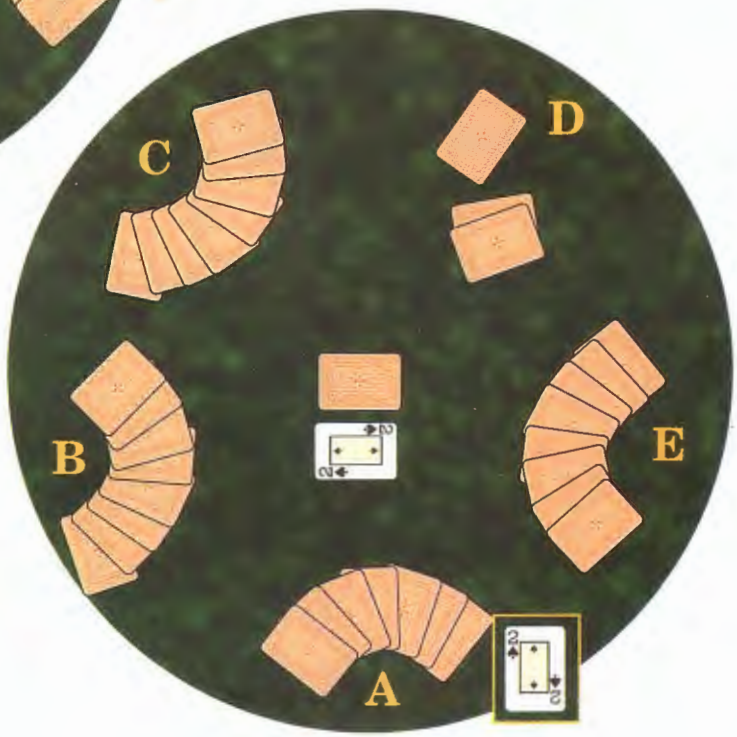
10 El jugador C toma también carta de la baceta, aunque el tres del pozo le hacía pareja con el de la mano (tres de picas). Esta carta de la baceta es el nueve de picas, que también compone una pareja con el nueve de la mano. Se descarta del cuatro de diamantes.

11 El jugador D toma el cuatro de diamantes que C ha dejado en el pozo y anuncia *checki*, ya que tiene dos tríos (ochos y cuatros) y una pareja (treses). Coloca las cartas frente a él. A partir de este momento, ya sólo le queda esperar hasta que le llegue un nuevo tres, que puede ser tomado de la baceta o descartado por cualquiera de los jugadores de la partida, no sólo por el anterior. Finalmente, D deja el as de picas.

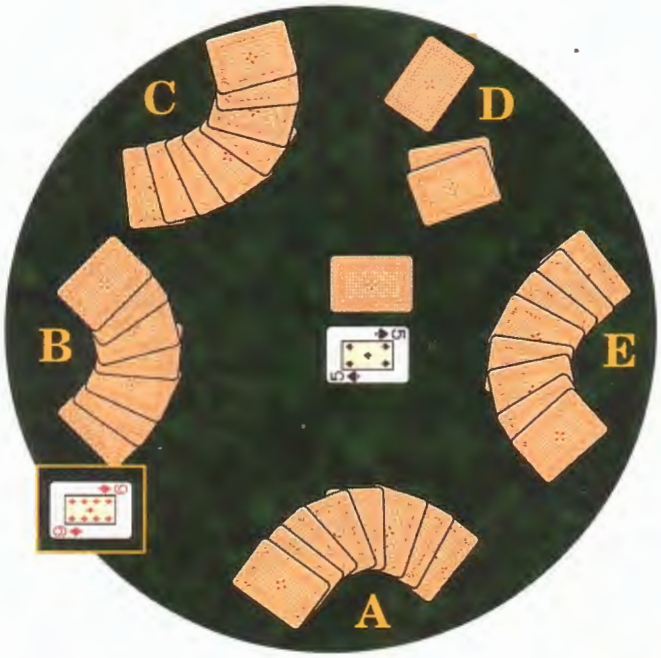




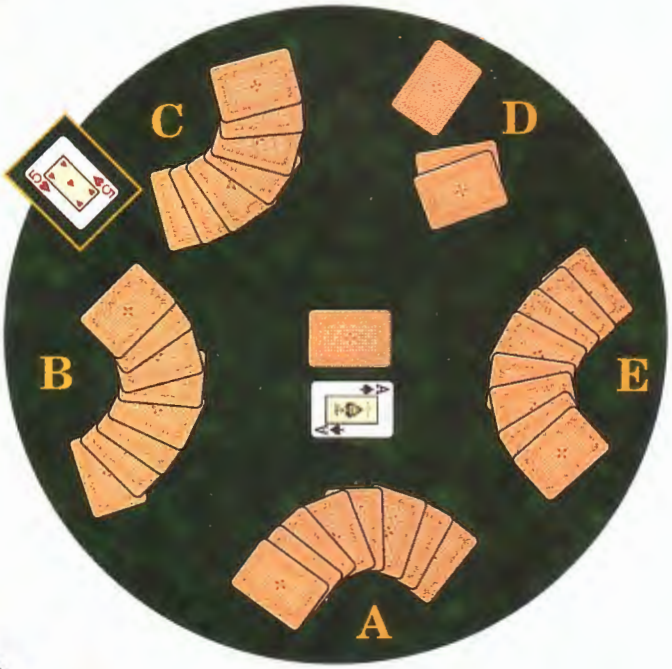
12 El jugador E toma el cinco de diamantes de la baceta, que con los otros dos cincos de la mano hacen un trío. Se descarta del ocho de picas.



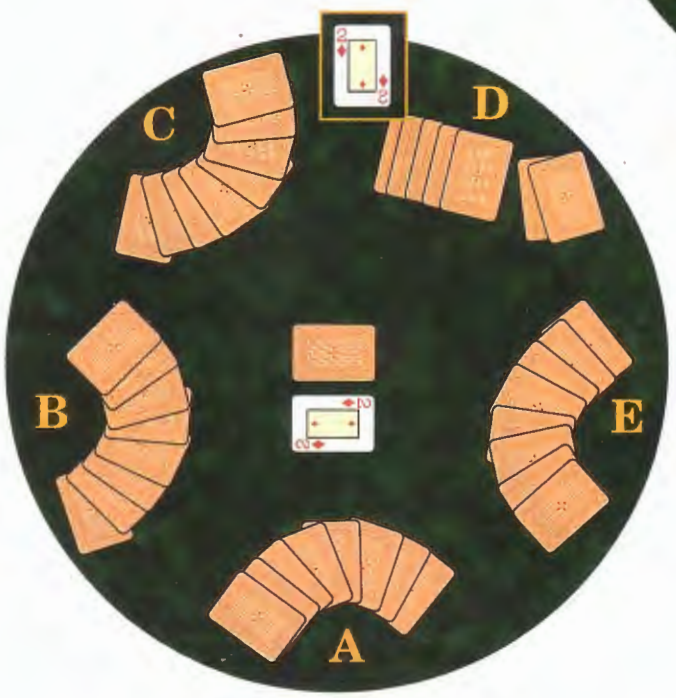
13 Ahora vuelve a ser el turno del jugador A, que toma la carta de la baceta, el dos de picas. Como en una jugada anterior ha descartado otro dos que tenía en la mano, éste no le sirve ya y lo deja también en el pozo, con lo que termina su turno.



14 El jugador B toma el nueve de diamantes de la baceta y se descarta del cinco de picas en el pozo. En este momento, B tiene sus ocho cartas combinadas en cuatro parejas (cuatros, doses, ases y nueves), por lo que, cuando forme un trío, deberá deshacer una de las parejas. Para saber cuál, le convendrá recordar los descartes que han ido realizando el resto de jugadores y las cartas que han tomado del pozo.

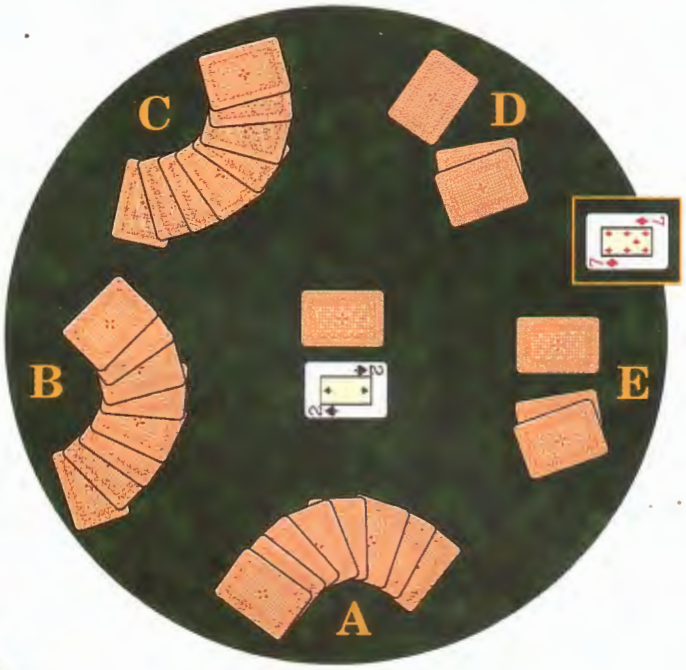


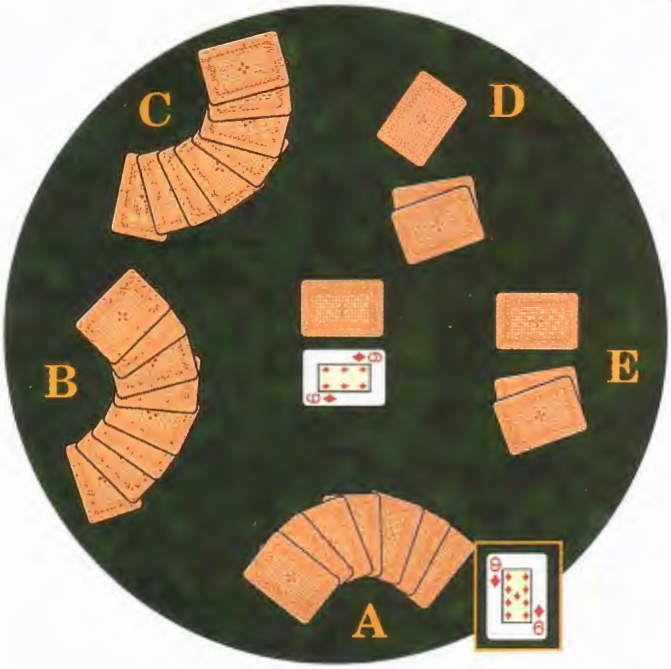
15 El jugador C, que no ha querido tomar el cinco de picas del pozo –a pesar de tener otro en la mano–, se encuentra con que la carta que toma de la baceta es también un cinco, que ahora sí guarda. Se descarta del as de picas.



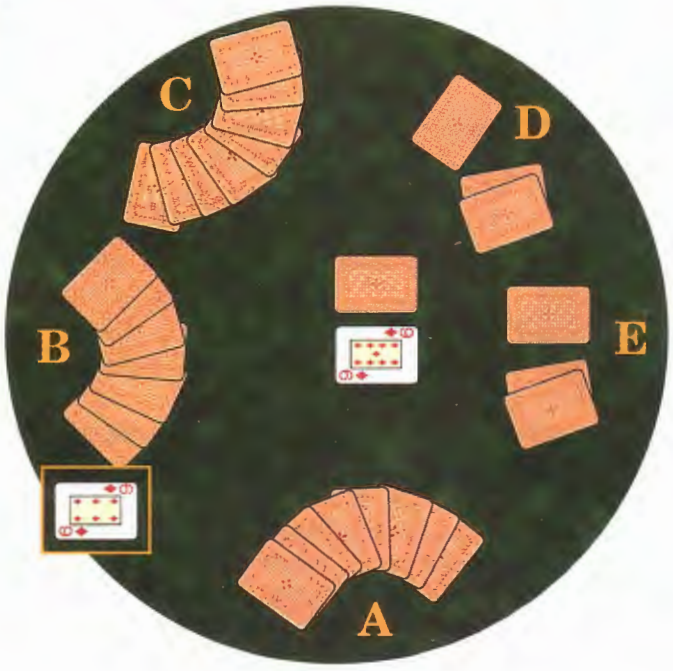
16 El jugador D, que ya ha anunciado *checki* y tiene las cartas sobre la mesa indicándolo, se encuentra a la espera de conseguir un tres y formar de este modo el tercer trío para terminar. Como ningún jugador ha dejado un tres, toma una carta de la baceta, el dos de diamantes, que deja de inmediato en el pozo. El turno pasa al jugador E.

17 El jugador E toma el siete de diamantes de la baceta, por lo que tiene un trío de sietes, uno de cincos y una pareja de cuatros. Anuncia *checki* y coloca las cartas sobre la mesa, boca abajo, con los dos tríos en un montón y las dos cartas de la pareja separadas en otro montón. La novena carta de la mano, el dos de picas, es la del descarte que deja en el pozo al terminar el turno.

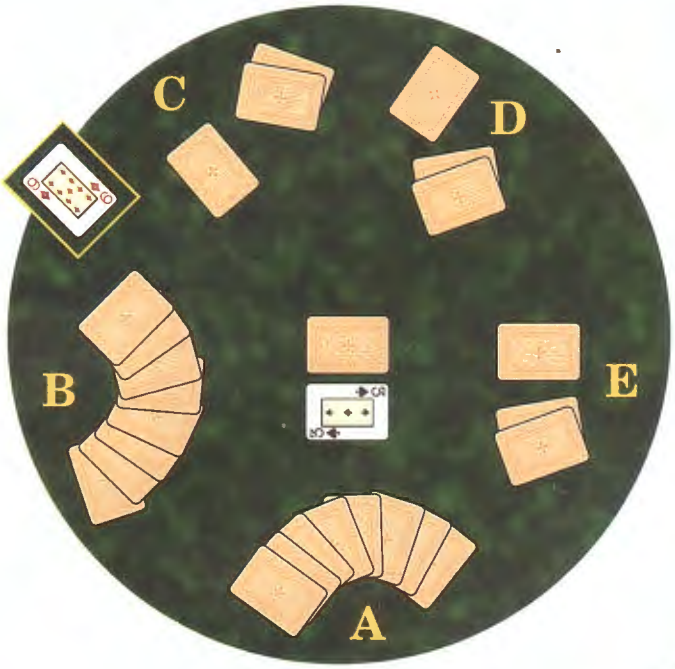




18 El jugador A toma la carta de la baceta; es un nueve, el de diamantes, con lo cual ya tiene un trío. Se descarta del seis de diamantes y termina su turno.

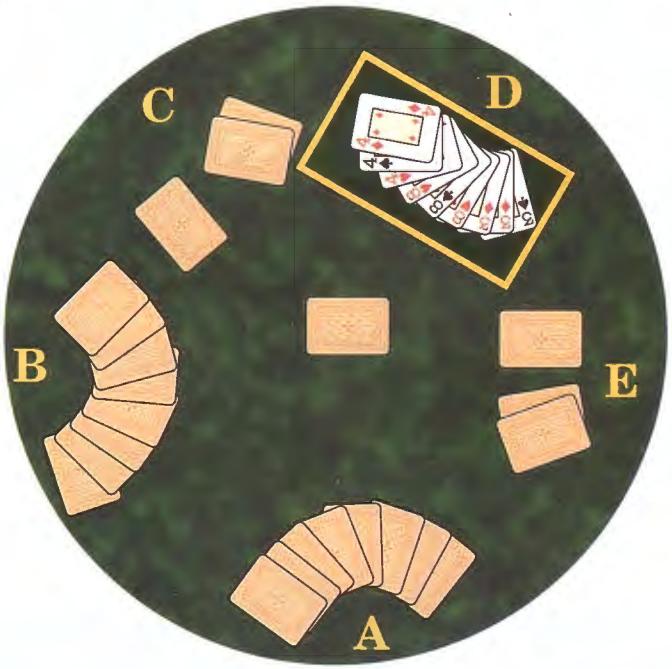


19 El jugador B toma el seis de diamantes que ha dejado el jugador A en la baceta y que forma un trío con la pareja de seises que tenía en la mano. Tiene que deshacer una de las parejas. Prefiere deshacer la de nueves, por lo cual se descarta del nueve de diamantes.



20 El jugador C toma el nueve de diamantes descartado por B y también anuncia *checki* (tríos de nueves y doses, y pareja de cincos). Con ello queda también a merced de que algún jugador descarte la carta que necesita para el cierre o de que le aparezca en la baceta. Se descarta de su novena carta, el tres de picas.

21 Con el tres de picas descartado por el jugador C, el jugador D, que tenía una pareja de treses como par de checki, consigue la última carta que le faltaba para completar su juego. Como ha sido una carta descartada por otro jugador, es decir, no tomada de la baceta, el juego es doble.



En una partida de kowah los jugadores deben permanecer muy atentos y recordar los sucesivos descartes de cada jugador, así como las cartas que los jugadores van tomando de estos descartes, ya que estas cartas sirven de indicación del juego que cada jugador tiene en su mano o está tratando de conseguir.

Conocer el juego ajeno es de gran utilidad para poder calibrar las posibilidades de ligar unas cartas u otras, y de este modo poder decidir con más facilidad los descartes propios. Hay que tener en cuenta que si un jugador está intentando ligar un cierto trío de cartas, lo cual se deduce si toma el descarte de ese valor, hay que suponer que tiene otras cartas del mismo valor, por lo que no será tan fácil que aparezcan cartas de ese valor.

Por otra parte, es importante descartar las cartas que pueden interesar a un jugador no contiguo y que se cree que no se podrán ligar, ya que este jugador no las podrá tomar; en cambio, si se guardan hasta los últimos compases del juego, puede suceder que se tengan que descartar cuando el jugador ya haya anunciado *checki* y esté precisamente a la espera de esa carta, con lo que se le facilita la consecución de un juego doble.

EL MAY I ?

May I? es una expresión inglesa que significa «¿puedo?» y que da nombre a un juego de la familia del remigio que, nacido en el sur de Estados Unidos, se ha extendido con diversas variantes por todo el mundo. Estas variantes se conocen globalmente con el nombre de Contract Rummy, ya que, como en el rummy, el objetivo principal es formar unas predeterminadas combinaciones de cartas. En el May I? existe además la posibilidad de tomar, fuera del turno de juego, una carta descartada por otro jugador, siempre que los otros jugadores lo permitan.

OBJETIVO DEL JUEGO

Combinar las cartas de acuerdo con las combinaciones determinadas para el juego parcial en curso.

«Jugadores en un café», ilustración costumbrista de finales del siglo XIX.

Origen: **Estados Unidos**
Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes: **104, 106, 107 o 108**
Jugadores: **de 3 a 5**
Duración de la partida: **de 1 a 2 horas**
Dificultad: ♣♣
Tipo de juego: **combinaciones**

NÚMERO DE JUGADORES

El número de jugadores más apropiado para disputar una partida de May I? es de tres a cinco.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al May I? se utilizan dos barajas inglesas mezcladas en un sólo mazo. También puede utilizarse cualquier par de barajas de 52 cartas (francesa, de poker español...)

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden en las escaleras o series de cartas consecutivas del mismo palo es el usual en la baraja inglesa: dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, dama y rey, con el as en cualquiera de los extremos.
El valor de las cartas sirve para conocer los puntos que cada jugador se anota al final de cada ronda por las cartas que tiene en la mano sin combinar. El valor de las cartas es el señalado por el índice en las cartas numerales, 10 puntos las figuras (jota, dama y rey) y 15 puntos el as.

COMODINES

Los comodines son unas cartas especiales que se utilizan en sustitución de cualquier carta natural en una combinación.
No todos los jugadores aceptan jugar con comodines, pero, si se utilizan, las normas para hacerlo son las siguientes:

- se usa un comodín menos que jugadores: con tres jugadores, dos comodines (106 cartas en total); con cuatro, tres (107 cartas en total); con cinco, cuatro (108 cartas en total).
- los comodines de la mano sin combinar valen 20 puntos y no pueden utilizarse después de que un jugador ha terminado, aunque se acepte finalizar la ronda de juego.
- un comodín puede ser reemplazado por la carta natural a la que sustituye y usarse en la misma combinación o en otra de las expuestas en

la mesa, pero no para hacer nuevas combinaciones con las cartas de la mano.

TRÍOS Y ESCALERAS

En el May I? hay dos tipos de combinaciones: tríos o escaleras.
Trío. Se llama trío a cualquier combinación de cartas del mismo índice formada, por lo menos, por tres cartas.
Escalera. Una escalera es una serie de cartas consecutivas del mismo palo. Para ser válida debe estar formada por cuatro carta como mínimo. Normalmente el as es una carta de uno de los extremos (J-Q-K-A o A-2-3-4), pero no una carta intermedia (K-A-2-3 no sería una escalera válida). Una escalera se completa colocando las cartas consecutivas del mismo palo, pero no puede tener más de trece cartas y debe estar construida en un solo sentido (es decir, no es válida, por ejemplo, la escalera 2-3-4-5-6-7-6-5-4).

MAY I?

May I? es una expresión inglesa que se utiliza para pedir permiso; su traducción sería *¿puedo?* y, durante el juego, está permitido usar esta voz castellana en lugar de la original inglesa.
En el juego del May I? se toman cartas cubiertas de la baceta o descubiertas de los descartes, pero, si un jugador quiere el descarte que no toma el jugador al que le corresponde por turno, pregunta: *May I?* (es decir, *¿puedo?*). Si los otros jugadores le dan permiso, puede tomar el descarte junto con una de las cartas cubiertas de la baceta. Si algún jugador le niega el permiso para tomar el descarte, entonces debe tomarlo el jugador que ha denegado el permiso, junto con una carta cubierta de la baceta si es un jugador anterior de acuerdo con el orden del juego, o dos cartas cubiertas de la baceta si es un jugador posterior.
Una vez que un jugador ha tomado una carta fuera de turno, la siguiente del montón de descartes puede ser tomada si alguno de los jugadores la solicita y los demás se lo permiten, de acuerdo con lo indicado anteriormente. Esta acción se repite hasta que no quedan descartes o nadie quiere tomarlo. Entonces el juego prosigue con el turno del jugador que no ha querido tomar el descarte y que ha dado paso a la opción del *May I?*, es decir, el turno no salta al jugador que toma el descarte, sino que sigue su orden normal.
Si el jugador que tiene el turno normal de juego toma el descarte del jugador anterior no existe la opción de *May I?* para ningún descarte, ya que el que tiene el turno no ha de pedir permiso para tomar esa carta.

LAS COMBINACIONES OBLIGATORIAS

Una partida de May I? se compone de cinco juegos parciales o mangas. Cada uno de ellos se inicia con el reparto de diez cartas a cada jugador, pero en cada manga es obligatorio hacer ciertas combinaciones mínimas predeterminadas:

VOCABULARIO ESPECÍFICO

Escalera Combinación formada por un mínimo de cuatro cartas consecutivas de un palo.
Manga Cada uno de los juegos parciales de una partida de May I?. En cada manga es obligatorio realizar ciertas combinaciones de cartas.
May I? Expresión inglesa equivalente a «¿puedo?».
¿Puedo? Expresión con la que un jugador pide permiso para tomar una carta del montón de descartes.
Trío Combinación de un mínimo de tres cartas del mismo índice.

VALOR DE LAS CARTAS

Comodín	20 p.
As	15 p.
Rey	10 p.
Dama	10 p.
Jota	10 p.
Diez	10 p.
Nueve	9 p.
Ocho	8 p.
Siete	7 p.
Seis	6 p.
Cinco	5 p.
Cuatro	4 p.
Tres	3 p.
Dos	2 p.

Tras hacer las combinaciones mínimas de la manga, hay que combinar el resto de las cartas para poder cerrar. Estas cartas se colocan en los juegos expuestos sobre la mesa o en nuevas combinaciones propias –tríos o escaleras– que también se exponen.

En el May I? las escaleras deben estar formadas por un mínimo de cuatro cartas.

- primera manga: dos tríos (seis cartas combinadas como mínimo);
- segunda manga: un trío y una escalera (siete cartas combinadas como mínimo);
- tercera manga: dos escaleras (ocho cartas combinadas como mínimo);
- cuarta manga: tres tríos (nueve cartas combinadas como mínimo);
- quinta manga: dos tríos y una escalera (diez cartas combinadas como mínimo).

INICIO DEL JUEGO

Antes de comenzar el juego, los jugadores fijarán todas las reglas opcionales (uso de comodines) y sortearán el primer dador. Éste barajará las cartas y las dará a cortar al jugador de su derecha, ya que todos los lances del juego se realizan en sentido horario. Recompuesto el mazo después del corte, el dador reparte diez cartas a cada jugador, de izquierda a derecha y de dos en dos. A continuación deja el resto del mazo en el centro de la mesa y descubre su carta superior, que deja junto al mazo para iniciar con ella el montón de descartes. De este modo todo queda dispuesto para jugar la primera manga. Las otras mangas se iniciarán del mismo modo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador, en su turno y empezando por el de la izquierda del dador, toma la carta superior de la baceta o del montón de descartes y deja una de sus cartas. Si el jugador que tiene el turno no toma el descarte, los otros jugadores pueden pedir tomarlo, tal como se ha indicado, usando la expresión *May I?*

Cuando los jugadores han conseguido formar las combinaciones mínimas correspondientes a la manga en curso, pueden exponerlas. El jugador que ha expuesto las combinaciones mínimas puede colocar cartas en las combinaciones expuestas por los otros jugadores. Así es más fácil combinar las cartas de la mano. Por otra parte, no está permitido descartar cartas que pueden ser utilizadas en alguna de las combinaciones expuestas.

Cuando un jugador consigue combinar todas sus cartas, se dice que *cierra* la manga. Este jugador obtiene un premio de 20 puntos positivos.

Existen diversas variantes de juego para terminar la manga:

- se termina la manga en el momento en que un jugador cierra; los jugadores cuentan el valor de las cartas que tienen en las manos y se anotan el resultado como puntos negativos;
- cada uno de los jugadores siguientes al que ha cerrado, hasta el dador – siguiendo su turno–, trata de colocar en las combinaciones de la mesa la mayor cantidad posible de las cartas aún tiene en la mano; terminados los turnos, los jugadores se anotan como puntos negativos el valor de las cartas que les quedan;
- todos los jugadores siguen jugando por turno, sin tomar otras cartas ni descartar en el montón, hasta que ninguno puede colocar una de sus cartas o bien hasta llegar de nuevo al jugador que ha cerrado; al terminar los turnos, se anotan los puntos negativos de las cartas que aún tienen en las manos.

Después de la anotación, se recogen las cartas y se barajan para la manga siguiente, en la que será dador el jugador mano de la anterior (el jugador sentado a la izquierda del dador precedente).

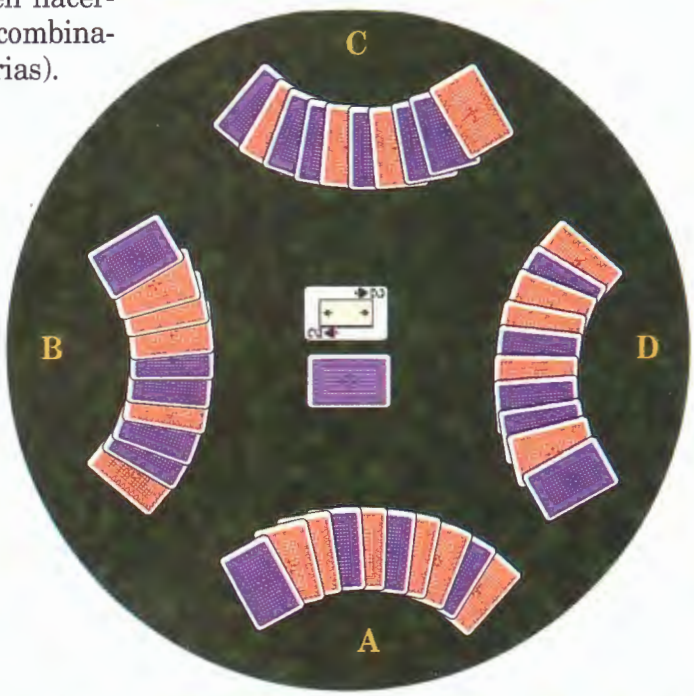
Terminadas todas las mangas del juego, se procede al recuento de los tantos acumulados a lo largo de la partida. El ganador es el jugador que tiene menos puntos negativos en el cómputo final.

PARTIDA COMENTADA

Las jugadas de la partida que a continuación se desarrolla corresponden a la primera y segunda mangas de una partida de May I? disputada entre cuatro jugadores. Cada uno de éstos juega para sí, es decir, cada uno de los jugadores debe conseguir hacer las combinaciones mínimas establecidas para la manga (dos tríos en la primera; un trío y una escalera en la segunda). Una vez que un jugador ha hecho las combinaciones requeridas en la manga, puede utilizar las expuestas por los otros jugadores para combinar el resto de las cartas de su mano. Para combinar dichas cartas los jugadores también tienen la posibilidad de tomar los descartes de otros jugadores, si les es permitido.

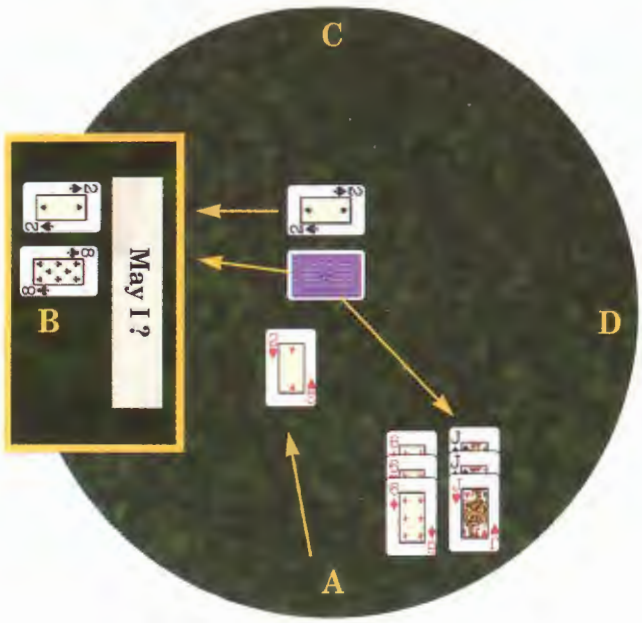
1 En esta primera manga, el jugador D –el dador– baraja las cartas de dos barajas inglesas y, tras dar a cortar el mazo, distribuye diez a cada jugador, de dos en dos y de izquierda a derecha, ya que el juego se desarrolla en sentido horario. Finalmente, descubre la siguiente carta del mazo, con la que se inicia el montón de los descartes.

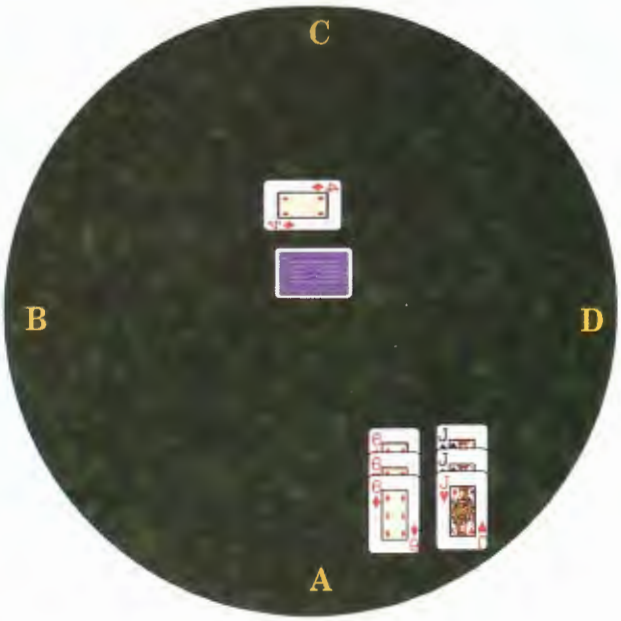
2 En la primera manga las combinaciones obligatorias son dos tríos. Los jugadores ordenan sus cartas de acuerdo a los índices, no a los palos (aunque pueden hacerse escaleras como combinaciones complementarias).

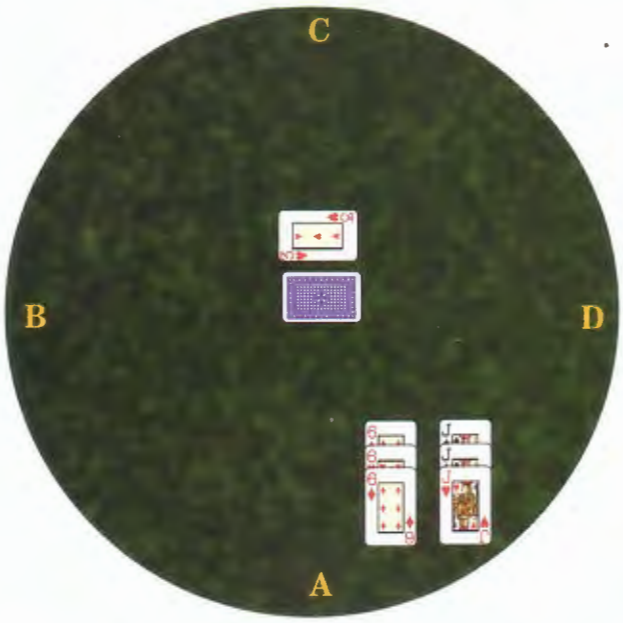


3 El jugador A, sentado a la izquierda del dador D, es el primero en jugar. Toma una jota de la baceta y forma dos tríos, que expone. El dos de picas del pozo es tomado por B, junto con otra carta.

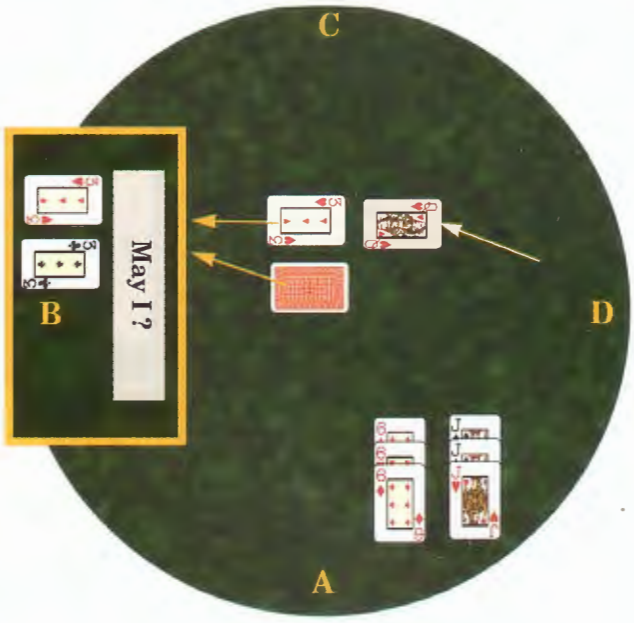
4 El jugador B toma el descarte del jugador anterior, el dos de corazones, ya que tiene una pareja de doses y de ese modo consigue su primer trío. Termina con el descarte del cuatro de diamantes.



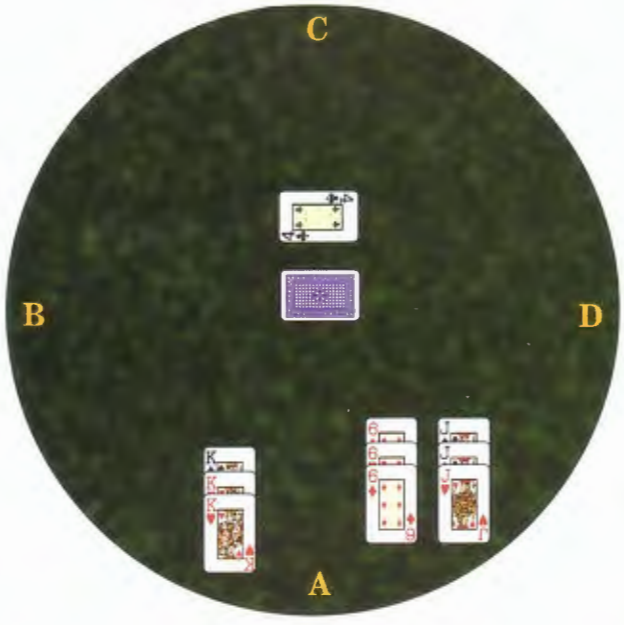




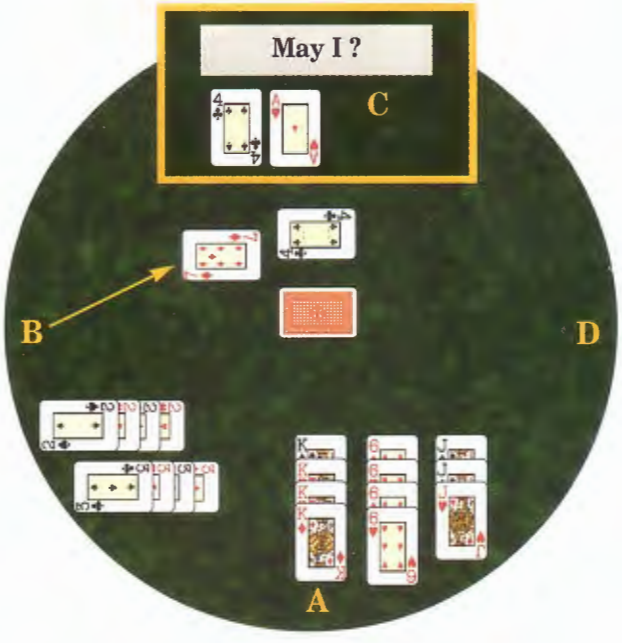
5 El jugador C tiene tres parejas que espera convertir pronto en tríos, lo cual se da con uno de ellos, el de cuatros, al tomar el descarte de B: el cuatro de diamantes. No tiene que pedir permiso para hacerlo ni tomar carta extra, ya que está en su turno de juego.



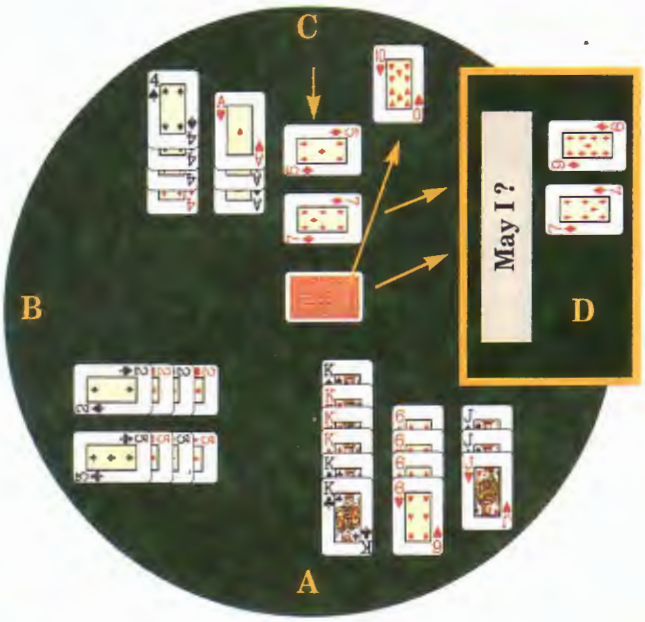
6 El jugador D no está interesado en el descarte de C, el tres de corazones, y toma una carta de la baceta, el siete de tréboles. El jugador B pide permiso para tomar el descarte de C; la carta extra que toma de la baceta es también un tres (el de tréboles).



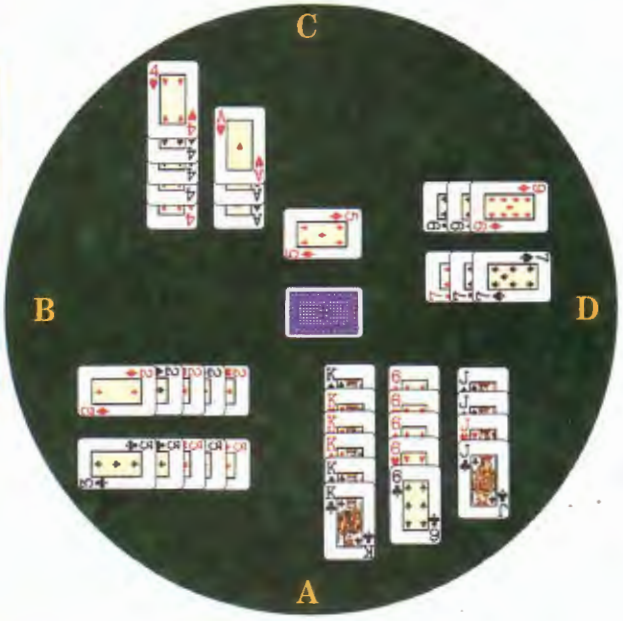
7 El jugador A toma la carta de la baceta, pero ningún otro jugador quiere tomar el descarte de D, la reina de corazones (los jugadores deben fijarse en el hecho de que nadie desea reinas). La carta de la baceta, un rey, le sirve para combinar y exponer un nuevo trío. Sólo le queda una carta en la mano.



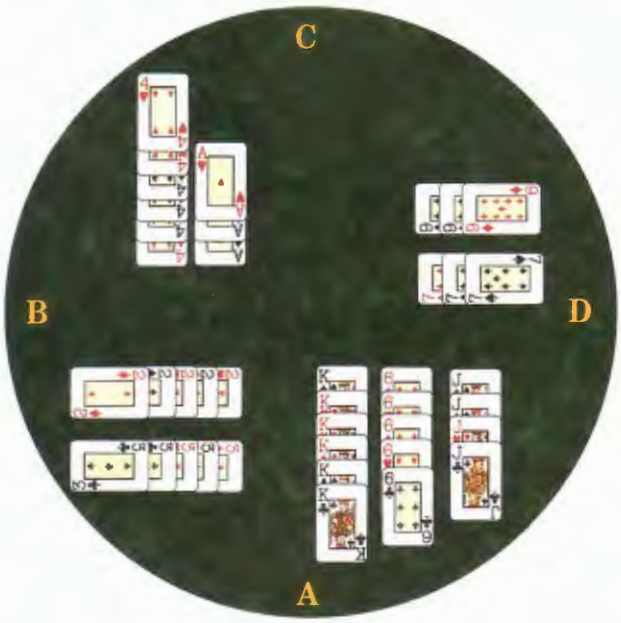
8 El jugador B toma el nueve de diamantes de la baceta, por lo que C aprovecha para solicitar el cuatro descartado por A, que toma junto con una carta de la baceta. El jugador B expone dos cuartetos (doses y treses) y coloca un seis y un rey en las combinaciones expuestas por el jugador A.



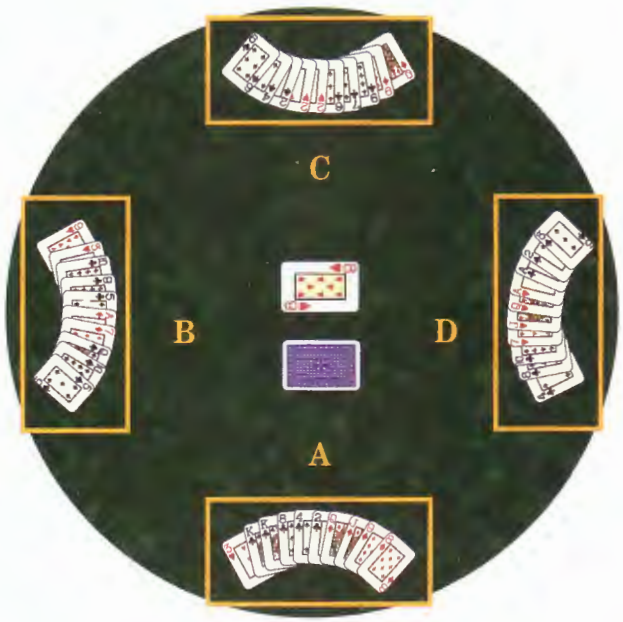
9 Nuevamente el descarte de un jugador no es tomado por el siguiente, por lo que otro (D en este caso) pide permiso para tomarlo. El jugador C expone un cuarteto de cuatros y un trío de ases, y coloca su otra pareja, la de reyes, en la combinación expuesta por A.



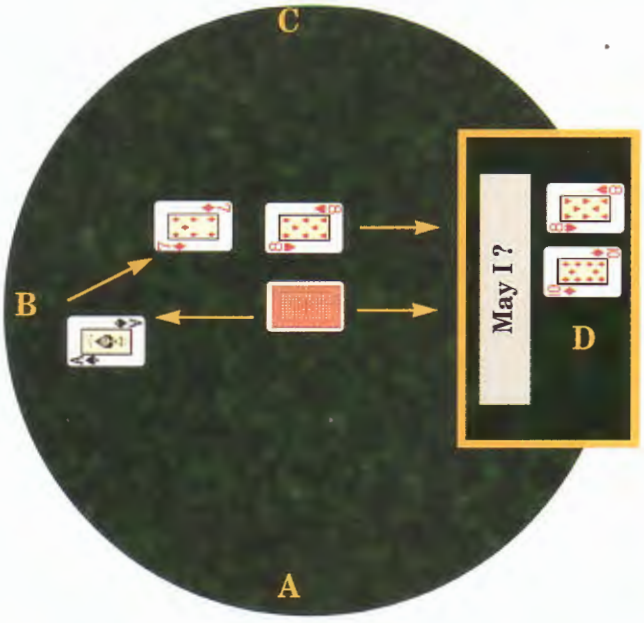
10 El jugador D toma un tres de tréboles de la baceta y expone dos tríos (nueves y sietes). Como ya ha hecho sus combinaciones obligatorias, puede colocar una jota y un seis en las combinaciones de A, un dos y un tres en las de B y un cuatro en las de C.



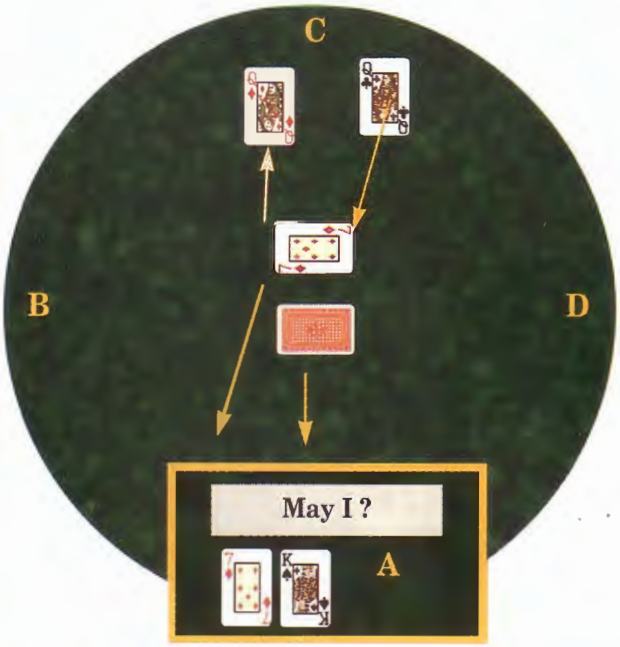
11 A termina la manga, porque la carta que tiene en la mano es un cuatro que coloca en el trío de cuatros de C. La carta que tome de la baceta no interviene en el juego. A se anota 20 puntos. Los otros tres jugadores muestran sus cartas de la mano y se anotan su valor en puntos negativos: B, -34; C, -27; D, -8



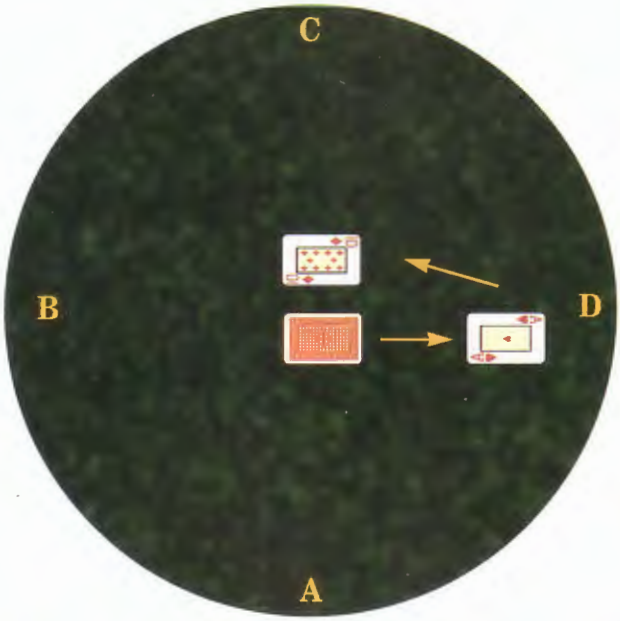
12 Terminada la primera manga, se recogen las cartas, se colocan todas boca abajo, se barajan, se corta el mazo y se procede al reparto de la segunda manga. Ahora es el jugador A el que reparte las diez cartas a cada jugador (de dos en dos y de izquierda a derecha). Descubre también la siguiente para el pozo.



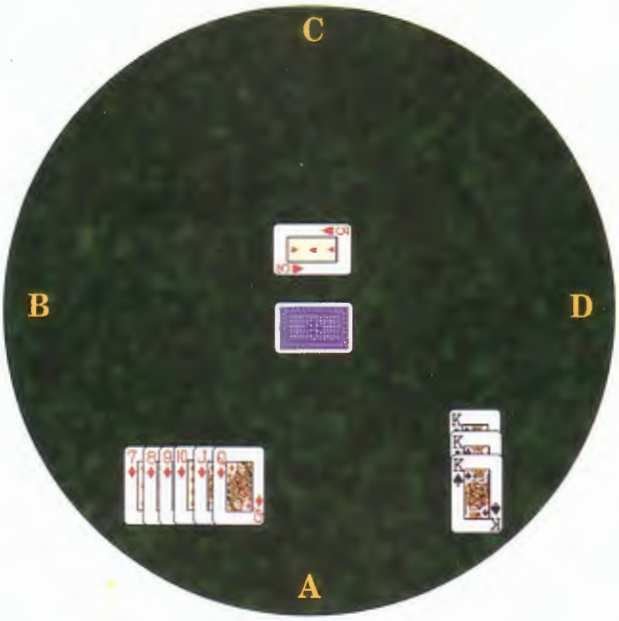
13 Después del reparto de A, corresponde al jugador B iniciar la manga. Lo hace tomando una carta de la baceta. El jugador D pide permiso y toma la carta del pozo (la carta descubierta de la baceta), junto con una carta extra de la baceta.



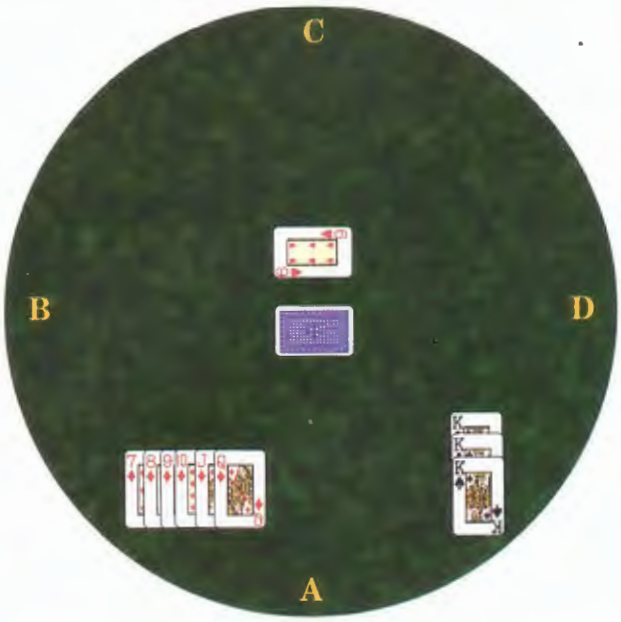
14 A toma el descarte de B, ya que ni C ni D lo quieren. El jugador C toma una carta de la baceta y debe escoger una de la mano para descartarse. Pero no tiene ningún descarte claro, ya que todas sus cartas forman parte de un proyecto de combinación.



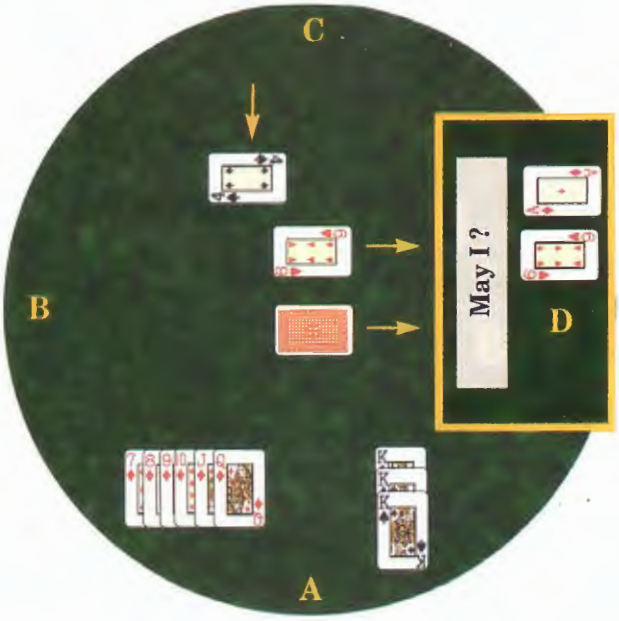
15 El jugador D toma una carta de la baceta. Nadie se interesa por el descarte de C, de lo cual toman nota mentalmente todos los jugadores. Las mangas en las que deben hacerse combinaciones de dos tipos son las más complejas, ya que hay que ordenar las cartas tanto para escaleras como para tríos.



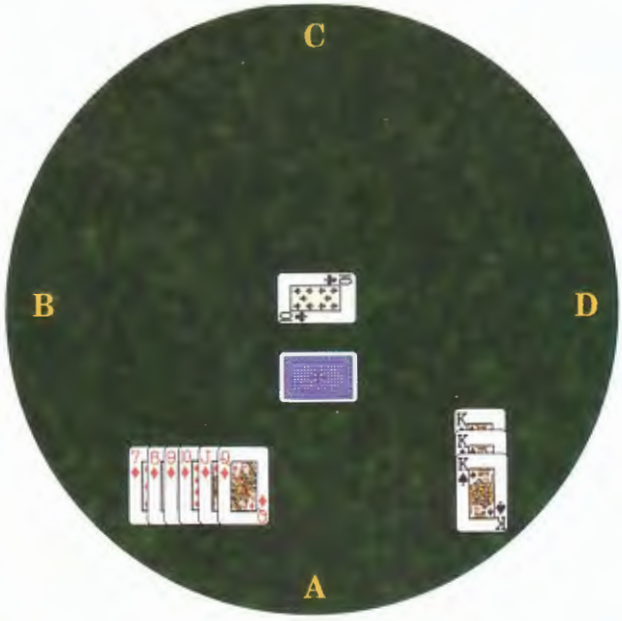
16 D ha descartado el diez de diamantes al terminar su turno. A lo toma, sin dar oportunidad a ninguno de los otros jugadores de hacerlo. Con esta carta ha conseguido ligar una escalera de diamantes de seis cartas –aunque le bastaba con un mínimo de cuatro– y un trío de reyes. Expone sus combinaciones.



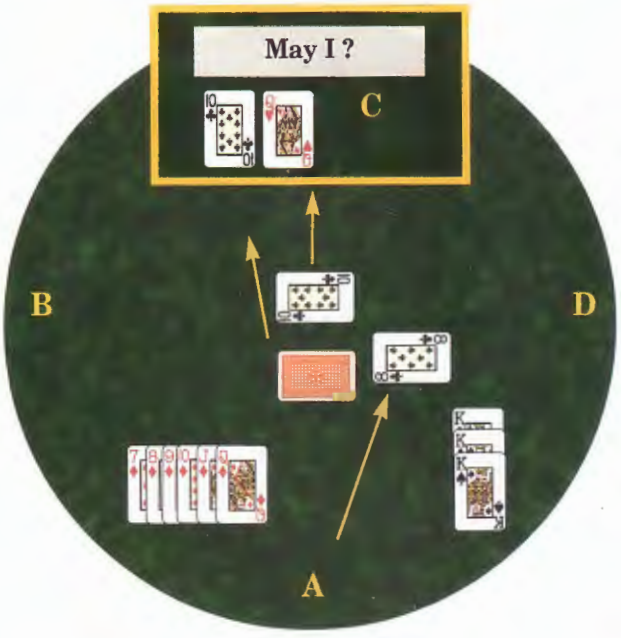
17 El jugador B toma el nueve de picas de la baceta. Ningún jugador quiere el descarte de A (el tres de corazones). El jugador B termina su turno descartándose del seis de corazones. B tiene proyectos de escaleras de tréboles y picas, y varias opciones de tríos.



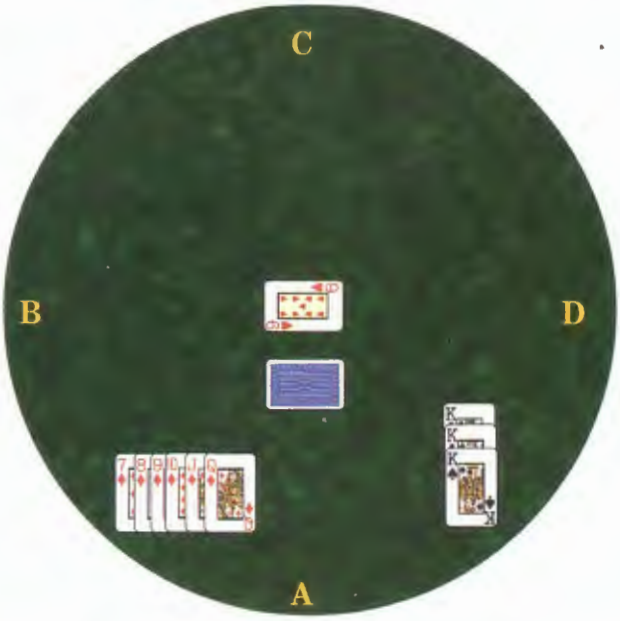
18 El jugador C toma una carta de la baceta (el dos de diamantes) y el jugador D toma el descarte de B junto con una carta extra de la baceta (el as de diamantes). El jugador C termina su turno descartándose del cuatro de picas, sin exponer ninguna combinación.



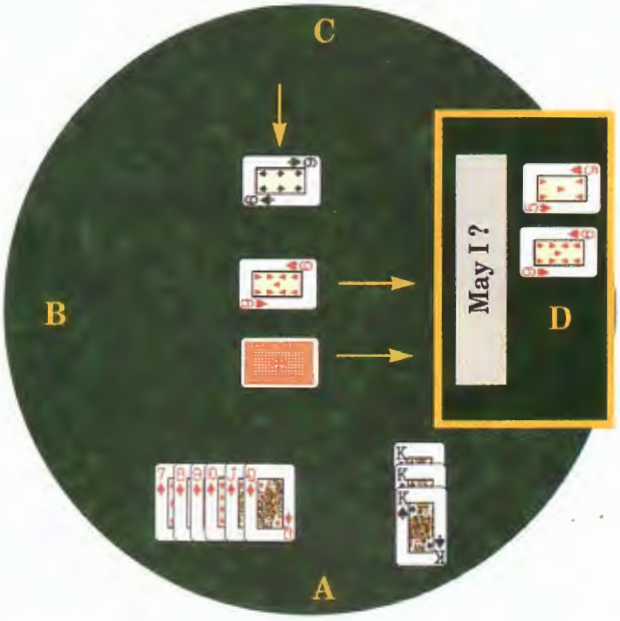
19 El jugador D toma el cuatro de picas descartado por el jugador C al final de su turno (no tiene que pedir permiso ni tomar carta extra). Como la escalera de corazones le ofrece mejores perspectivas que la de tréboles, se descarta del diez de este palo al terminar el turno.



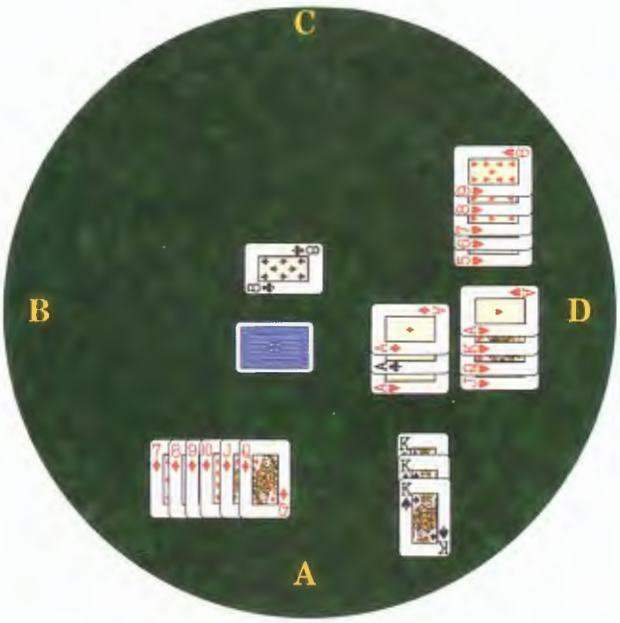
20 Ahora el jugador A toma el cinco de diamantes de la baceta y C aprovecha para tomar el descarte de D junto con una carta extra, que resulta ser una nueva dama (la de corazones en esta ocasión). A sigue esperando que los otros jugadores expongan sus cartas para tratar de colocar el resto de las suyas.



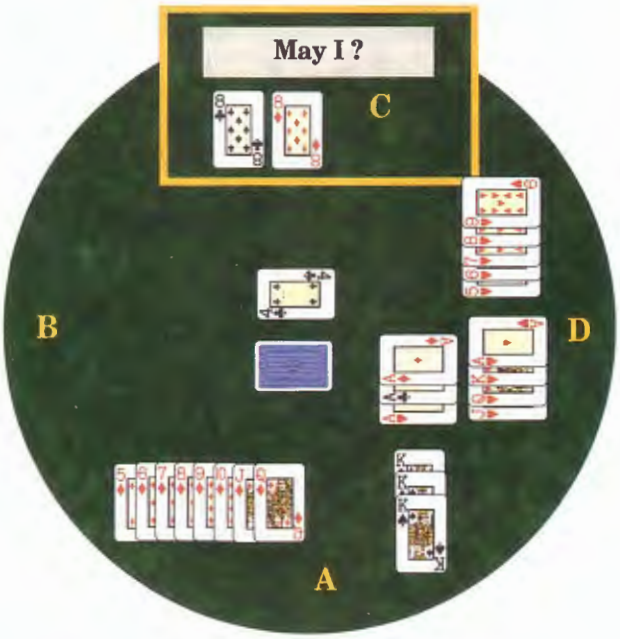
21 B toma el ocho de tréboles descartado por el jugador A, ya que tiene proyectos de escaleras de tréboles y picas y está tratando de completar alguna para poder exponer sus combinaciones mínimas. Termina el turno con el descarte del nueve de corazones.



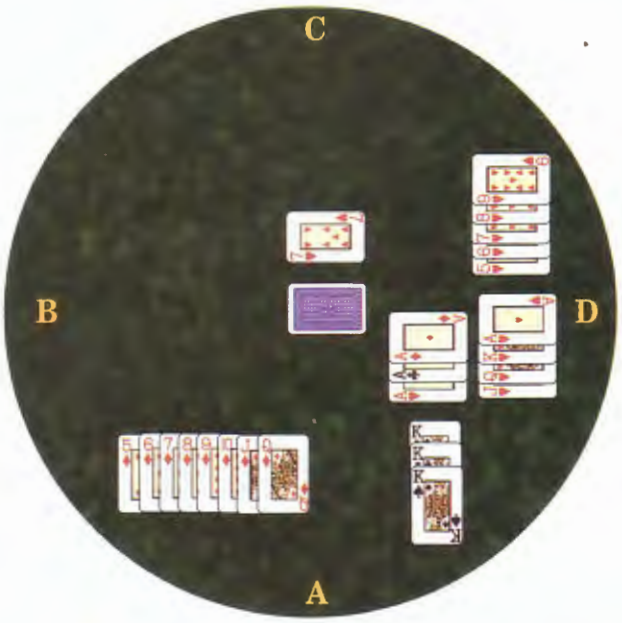
22 El jugador C toma una carta de la baceta (la reina de tréboles). D aprovecha esta circunstancia para solicitar permiso y tomar el descarte de B, junto con una carta extra (el cinco de corazones). Al finalizar su turno, C se descarta del seis de picas.



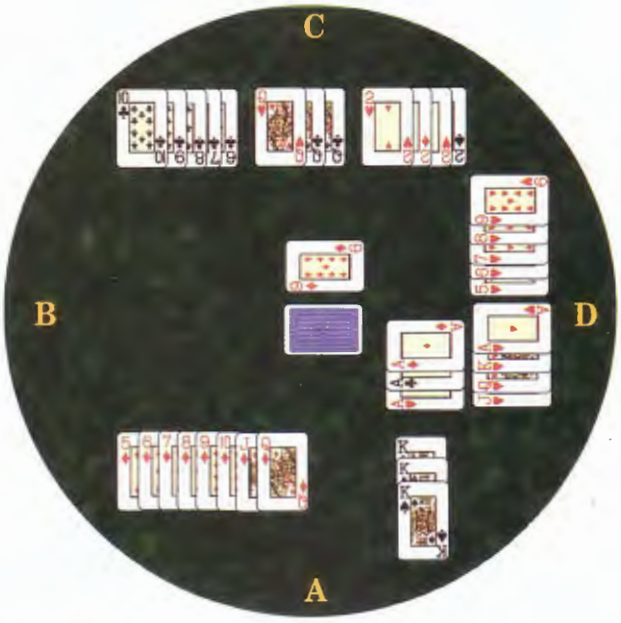
23 La carta que el jugador D toma de la baceta, el rey de corazones, le permite exponer sus cartas de corazones en dos escaleras (ya que le falta el diez para exponerlas en una sola); también expone un trío de ases, con lo que ha cubierto su cómputo de combinaciones mínimas.



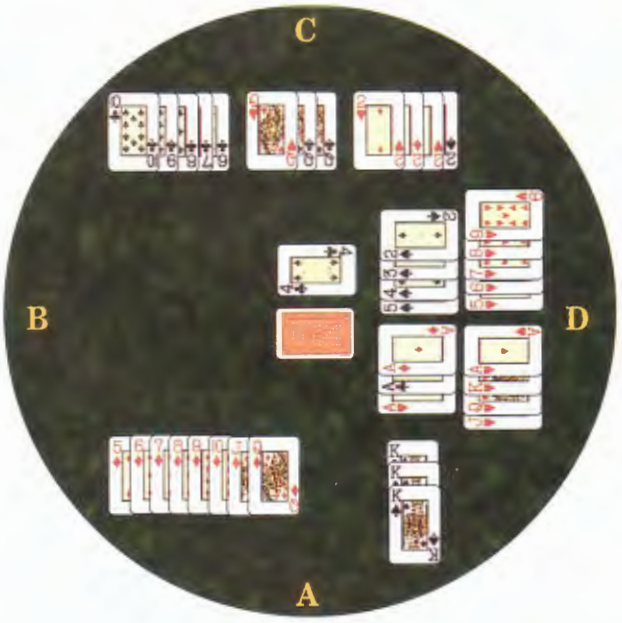
24 A toma una carta de la baceta (el jugador C toma el descarte de D, el ocho de tréboles, junto con una carta extra de la baceta, otro ocho). A coloca la carta que ha tomado, el seis de diamantes, en su escalera de diamantes y de este modo también puede colocar el cinco de ese palo que tenía en la mano.



25 El jugador B toma una carta de la baceta y se descarta de ella. Ningún jugador la toma, como tampoco han tomado el anterior descarte de A, el cuatro de tréboles.



26 El jugador C toma una carta, el tres de diamantes de la baceta y expone sus combinaciones: una escalera de tréboles, un trío de reinas y un cuarteto de doses.

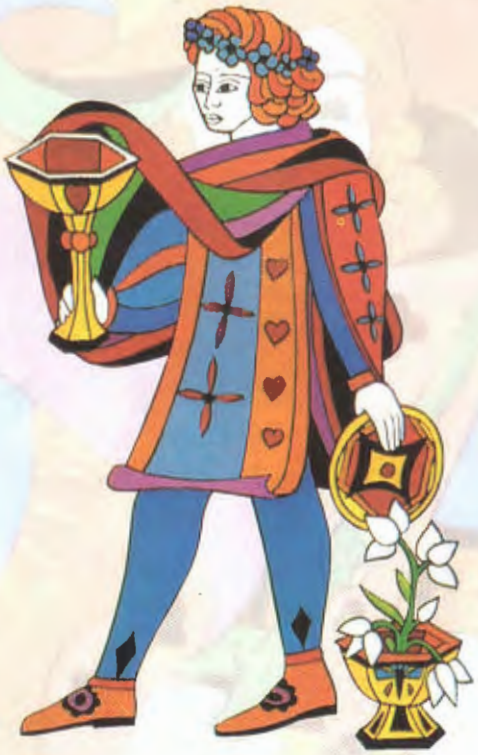


27 El jugador D toma una carta de la baceta, el cinco de picas, que le permite exponer una nueva escalera de picas y finalizar la manga con el descarte del cuatro de tréboles. A tiene -2 puntos; B, -109; C, -11. D cierra con +20 puntos.

	A	B	C	D
1	20	-34	-27	-8
2	-2	-109	-11	20
3				
4				
5				

En el juego del May I?, como en todos los juegos de combinaciones en los que se toman y se hacen descartes, los jugadores deben estar atentos a estos descartes (quién los hace, quién los toma, qué cartas no interesan), ya que servirán de pista sobre el tipo de juego que cada jugador trata de hacer con sus cartas. Esto sirve para conocer qué cartas propias se podrán combinar en el juego ajeno cuando éste haya sido expuesto y cuáles no será posible usar porque ningún jugador está haciendo esa combinación.

El NLK



El NLK es un juego de origen húngaro que se compone de dos partes: en la primera los jugadores acumulan cartas para, en una segunda fase, deshacerse de ellas. Pierde el jugador que se desprende en último lugar de sus cartas.

El nombre de este juego corresponde a las iniciales de una frase insultante húngara: *nágy*, que significa «gran»; *litván*, cuya traducción es «lituano» (igualmente es posible emplear otro gentilicio, por lo cual esta letra puede perfectamente ser sustituida por cualquier otra); y *kibaszós*, que equivale a «fastídiale», aunque la traducción real de este término tiene un significado considerablemente más ofensivo.

Objetivo del juego

No ser el último en descartarse de todas las cartas.

Los jugadores de cartas, de Lucas Van Leyden (1489?-1533).

Origen: **Hungría**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **32 a 52 (según el número de jugadores)**
Jugadores: **indiferente**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Tipo de juego: **bazas con palo de triunfo**

NÚMERO DE JUGADORES

El NLK puede ser jugado por cualquier número de jugadores a partir de dos, pero es mejor que participen en él de cuatro a nueve jugadores. Las partidas más interesantes, sin embargo, son las disputadas entre seis jugadores.

TIPO DE BARAJA

Se suele jugar a NLK con una baraja inglesa, aunque no es imprescindible. Cualquier baraja en la que esté claramente determinado el orden de las cartas puede servir. Se utilizan 32 cartas para una partida entre cuatro jugadores o menos (se retiran los doses, treses, cuatros, cincos y seises); 36 cartas para cinco jugadores (no se usan los doses, treses, cuatros ni cincos); 40 cartas para seis jugadores (se retiran los doses, treses y cuatros), y así sucesivamente, añadiendo cuatro cartas por cada nuevo jugador que se incorpore a la partida. Se juega con la baraja de 52 cartas completa a partir de nueve jugadores.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es el usual en la mayoría de los juegos con baraja inglesa. Con la baraja com-

pleta, de mayor a menor, es el siguiente en todos los palos: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Cuando la baraja es reducida –por haber menos de nueve jugadores– se retira el número de cartas inferiores que corresponda al número de jugadores, pero en ningún caso se altera su orden, a menos que los jugadores quieran jugar una variante más anecdótica (por ejemplo, se da a los numerales pares un valor superior al de los numerales impares).
Las cartas no tienen ningún valor especial aparte del determinado por su orden en el palo: las cartas más altas (es decir, las de orden superior) valen más que las bajas (las inferiores).

EL PALO DE TRIUNFO

En la primera fase del juego los participantes en el mismo van tomando cartas de la baceta hasta que ésta se termina. La última carta de la baceta indica el palo de triunfo para la segunda fase. En los juegos de bazas, se llama palo

VOCABULARIO ESPECÍFICO

antihorario Se aplica al sentido de juego contrario al de avance normal de las manecillas del reloj (de derecha a izquierda).

asistir Jugar una carta del mismo palo que la anterior.

baza Grupo de tantas cartas jugadas sobre la mesa como jugadores participantes en la partida.

fallar Jugar una carta de triunfo. En el NLK se puede fallar aunque se tenga carta para asistir, pero es obligatorio hacerlo cuando se quiere jugar carta y no se puede montar. Está desaconsejado fallar si se puede montar.

girar Echar la carta que completa la baza (iguala su número de cartas con el de jugadores). Entonces se retiran del juego las cartas de esa baza y se tiene la salida (mano) para la baza siguiente.

mano Jugador que tiene la salida en un baza. También, conjunto de cartas que tiene un jugador.

montar Asistir con una carta superior a la jugada anteriormente por otro jugador.

refallar Echar un triunfo más alto que el jugado por el jugador anterior.

salir Iniciar una baza, es decir, echar la primera carta de esa baza.

subir Tomar la carta inferior de las que componen la baza en formación (por no querer o no poder jugar carta en ella) y colocarla con las de la mano para jugarla posteriormente.

triunfo Palo a cuyas cartas se concede la propiedad de superar a cualquir carta de los otros palos, independientemente del orden relativo de la cartas.

NÚMERO DE CARTAS

NÚMERO DE CARTAS EMPLEADO EN EL JUEGO DEL NLK EN FUNCIÓN DEL NÚMERO DE JUGADORES PARTICIPANTES

Jugadores	N° de cartas	Cartas
4 o menos	32	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7
5	36	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6
6	40	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5
7	44	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4
8	48	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3
9 o más	52	A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

ORDEN DE LAS CARTAS

De mayor a menor, en todos los palos y con independencia del número de cartas usadas:

As (A)
Rey (K)
Dama (Q)
Jota (J)
Diez (10)
Nueve (9)
Ocho (8)
Siete (7)
Seis (6)
Cinco (5)
Cuatro (4)
Tres (3)
Dos (2)

de triunfo a aquel de los cuatro de la baraja al que se confiere un carácter especial: las cartas que lo componen ganan a las de los otros palos independientemente de su valor u orden. En cualquier caso, dentro del palo de triunfo se sigue manteniendo el mismo orden que en los otros palos de la baraja.

BAZA

En el NLK, cuando se forma una baza se da la vuelta a las cartas (se giran) y se dejan aparte.

Una baza está formada por tantas cartas como jugadores participan en el juego. Sin embargo, en el NLK las bazas no siempre se forman, como es lo habitual, con la carta que cada participante debe jugar en la misma ronda de juego. En la primera baza del NLK juega una carta el mano, que es el jugador que ha tomado la última carta de la baceta en la primera fase (la que determina el palo de triunfo). Cada jugador debe asistir y montar. Si no le es posible montar puede jugar carta de triunfo y los jugadores siguientes deben jugar carta de triunfo cada vez más alta. En cada ronda los jugadores echan cartas en la baza hasta que en ésta hay tantas cartas como jugadores. El jugador que ha completado la baza da la vuelta a las cartas y se convierte en el mano para la siguiente. Si cada jugador juega una carta, y cada una de ellas es superior a la anterior, la baza será válida y la girará el jugador anterior al mano.

Pero puede suceder que en la formación de una baza un jugador no pueda asistir con carta superior o con un triunfo más alto que el anterior. También puede ocurrir que, aunque tenga cartas para ello, un jugador prefiera, de acuerdo con su estrategia, no jugarlas y reservarlas para otro momento del juego. Entonces toma la carta más baja (la de menos valor) de las que componen la baza que se está formando. De este modo, al seguir el juego, puede darse el caso de que un jugador juegue dos veces en la misma baza.

Asimismo, es perfectamente válido que varios jugadores tomen las cartas que hay sobre la mesa y «deshagan» la baza que había en formación, hasta que no quede ninguna carta de ella. Entonces, el jugador siguiente al último que ha tomado carta se convierte en el mano de la siguiente baza, que inicia jugando una de sus cartas.

INICIO Y DESARROLLO DEL JUEGO

El dador, escogido por sorteo –si se juega más de una partida, el

SABÍA QUE...

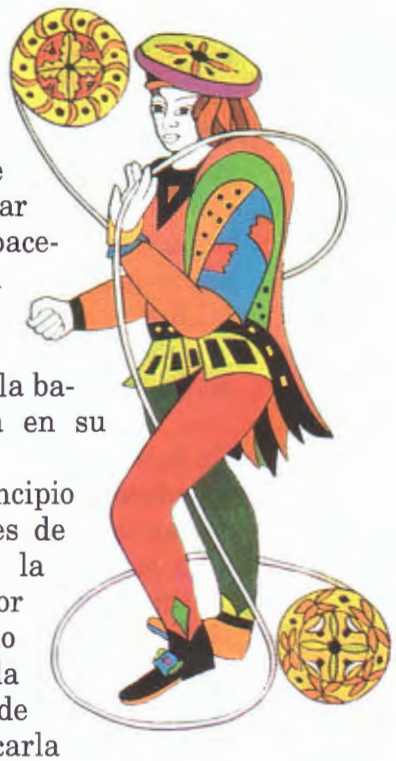
...EL VALET DE DIAMANTES ES TAMBIÉN UN MOVIMIENTO ARTÍSTICO

Bubnovy Valet (Valet de Diamantes) es el nombre que adoptó en 1909 un grupo de artistas en Moscú, que se convertiría en el máximo exponente de la vanguardia rusa en el siguiente decenio.
En la primera exposición del grupo (diciembre de 1910) participaron pintores cubistas franceses (Albert Gleizes, Henri Le Fauconnier y André Lhote), dos artistas rusos que vivían en Alemania (Wassily Kandinsky, que envió cuatro *Improvisaciones*, y Alexei von Jawlensky), y los miembros rusos del grupo: Aristarkh Lentulov, Pyotr Konchlovsky, Ilsa Mashkov (que presentaron naturalezas muertas muy inflenciadas por Paul Cézanne y Henri Matisse), Mikhail Larionov, Natalia Goncharova y Kazimir Malevich (quien desarrollaría su sistema «suprematista»).
Otros artistas que participaron en posteriores exposiciones del grupo fueron los pintores alemanes del grupo Die Brücke (Ernst Ludwig, Kirchner y Erich Heckel), el francés Fernand Léger y el ruso Vladimir Tatlin, que más tarde inspiraría el constructivismo ruso y sería especialmente famoso por la maqueta de su monumento a la III Internacional (1919-1920), que no llegó a construirse.

perdedor de una se convierte en el dador en la siguiente–, baraja las cartas, las da a cortar al jugador de su izquierda, reparte una a cada jugador en sentido antihorario (de derecha a izquierda) y deja el resto del mazo (baceta) en el centro de la mesa. Los jugadores descubren entonces sus cartas y las dejan frente a ellos. De este modo la partida queda dispuesta para ser jugada en sus dos fases.

I. *El reparto de cartas*

La primera fase de la partida consiste en distribuir las cartas de la baceta entre todos los jugadores. Para ello, cada jugador, en su turno, toma una carta de la baceta y la coloca descubierta frente a él, sobre la carta recibida en el reparto inicial.
Si la carta que descubre de la baceta sigue en orden a la superior que se encuentra en el montón de otro jugador (sin importar el palo), el jugador *puede* (es una opción, nunca una obligación) colocarla en ese montón y tomar otra carta de la baceta. De hecho, su turno no termina hasta que toma una carta de la baceta y la coloca en su propio montón.



Asimismo, al principio del turno y antes de tomar carta de la baceta, el jugador que tiene el turno puede tomar la carta superior de su montón y colocarla en el montón de otro jugador, siempre que su carta siga en orden ascendente a la superior del montón del otro. Si hace esto, la carta superior de su montón será otra, que también podrá colocar si

en el montón de otro jugador aparece la anterior. Esto sólo puede hacerse antes de tomar la carta de la baceta; si un jugador toma carta de la baceta pierde la opción de pasar cartas de su montón a los de los otros jugadores.

Para colocar cartas en los montones de los jugadores, se considera que el dos es la carta siguiente al as.

Después de que un jugador ha colocado una carta en su propio montón termina su turno de juego, que pasa al jugador de su derecha.

El juego continúa de este modo hasta que se terminan las cartas de la baceta. La última carta de la baceta indica el palo de triunfo (por ello no es frecuente que un jugador quiera colocarla en un montón ajeno). Asimismo, el jugador que tiene esa carta –normalmente el que la toma– se convierte en el primer mano para la segunda parte del NLK.

II. *Cómo deshacerse de las cartas*

En la segunda parte del juego, los jugadores deben deshacerse de las cartas conseguidas en la primera. Esta segunda parte se juega mediante bazas en las que es necesario seguir el palo (asistir) con carta superior a la jugada por el jugador inmediatamente anterior (montar); si no se puede asistir, se puede jugar un triunfo (fallar) o un triunfo superior al jugado por el jugador anterior (refallar). Es decir, hay que superar al jugador anterior con carta del mismo palo o con triunfo.

Cuando un jugador ha jugado triunfo en una baza, los siguientes deben jugar triunfo (y cada jugador debe superar al anterior) hasta completar la baza, aunque se tenga carta del palo de salida de la baza.

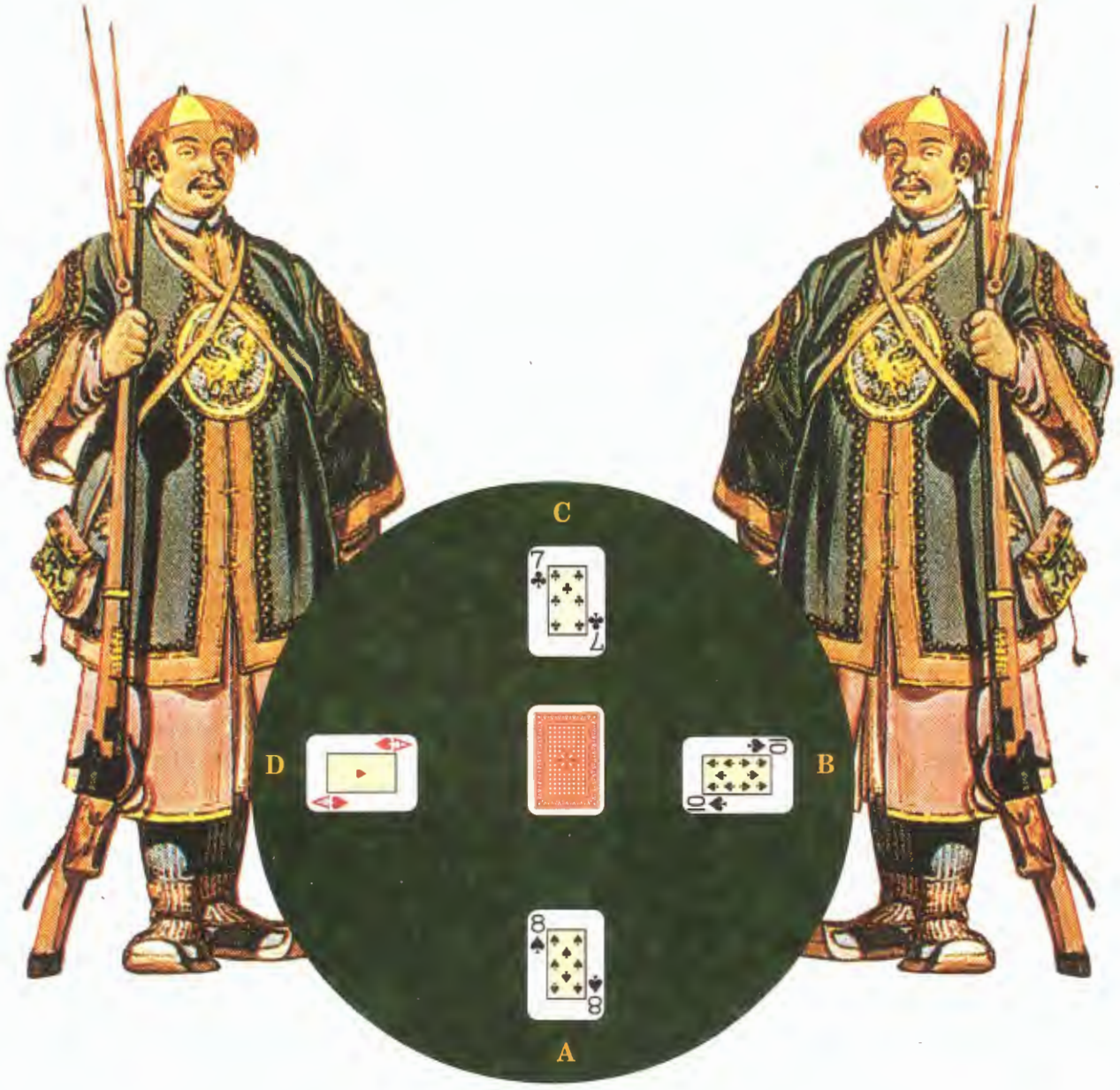
En el caso de que un jugador no pueda *o no quiera* (nunca es obligatorio ganar la baza) superar al anterior, debe tomar la carta más baja de las que hay sobre la mesa formando parte de la baza y colocarla con las de su mano para jugarla posteriormente. Cuando sobre la mesa hay tantas cartas como jugadores, independientemente de quién las haya jugado y en qué turno, la baza está completa. El jugador que la ha completado da la vuelta a las cartas, las aparta en un montón (estas cartas ya no seguirán en juego) y se convierte en el mano para la baza siguiente.

Cuando los jugadores toman (*se suben*) todas las cartas de la mesa, de modo que no queda ninguna, el jugador siguiente al último que ha tomado carta es el mano para iniciar la baza siguiente.

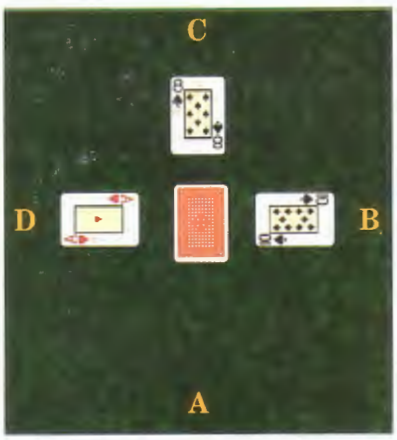
Si un jugador consigue descartarse de todas sus cartas, termina su participación en esta fase del juego, que se prolonga hasta que sólo queda un jugador con cartas, que es declarado el perdedor de la partida. Si se juega más de una partida, el perdedor será el dador de la siguiente.

PARTIDA COMENTADA

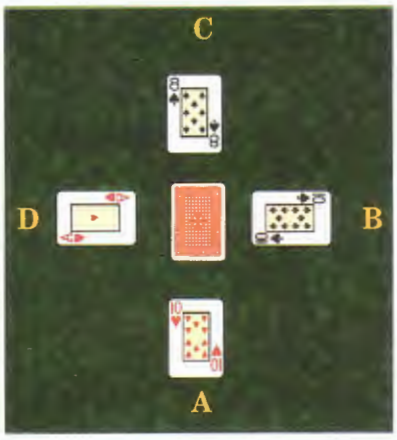
A continuación se desarrolla una partida de NLK entre cuatro jugadores. En la primera fase los jugadores proceden a la distribución de las cartas, tomándolas de la baceta y colocándolas en algún montón de los que se encuentran frente a cada uno de los jugadores. Después de repartidas las cartas de este modo, se inicia la segunda parte del juego, en la que los jugadores deben deshacerse de las cartas acumuladas durante la primera fase del juego. El último de ellos que lo consigue es el perdedor de la partida.



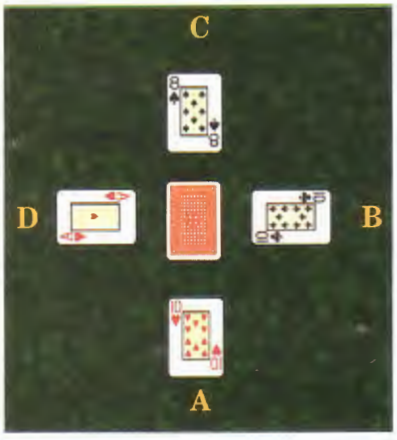
1 Al inicio de la partida de NLK, cada jugador recibe una carta que deja descubierta frente a sí. Sobre esta carta inicial se formará el montón de cartas de cada uno de los jugadores. En este caso, como sólo son cuatro los jugadores, el mazo está formado por 32 cartas, es decir, desde el siete hasta el as en cada uno de los palos.



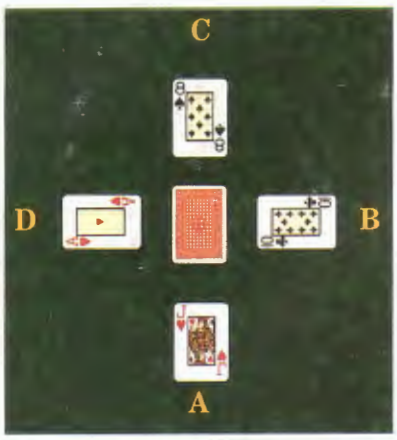
2 El jugador A coloca su carta, un ocho, sobre la carta de C, que es un siete.



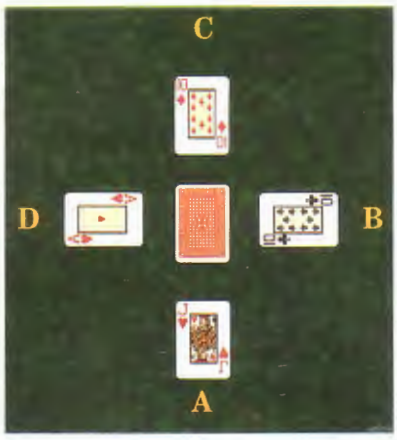
3 Luego A toma la primera carta de la baceta, un diez, y la pone delante suyo.



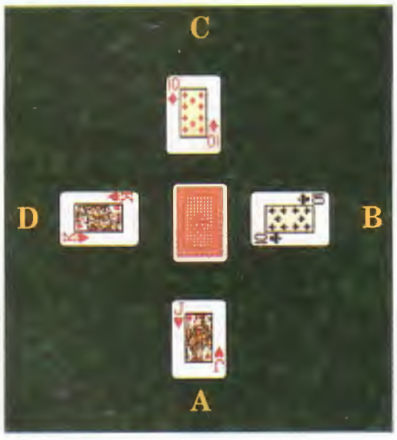
4 El jugador B toma la carta superior de la baceta y la pone en su montón.



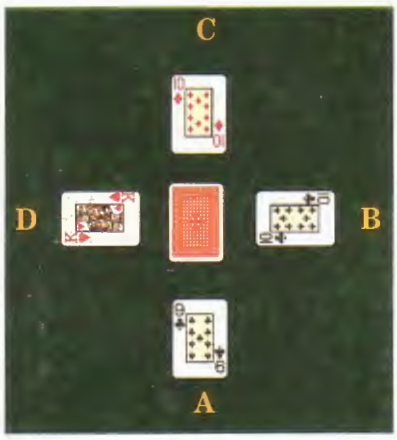
5 C coloca en el montón de A la primera carta que toma de la baceta.



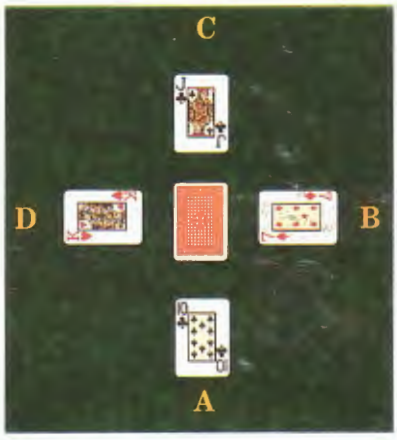
6 C coloca la siguiente carta, el último diez, en su propio montón.



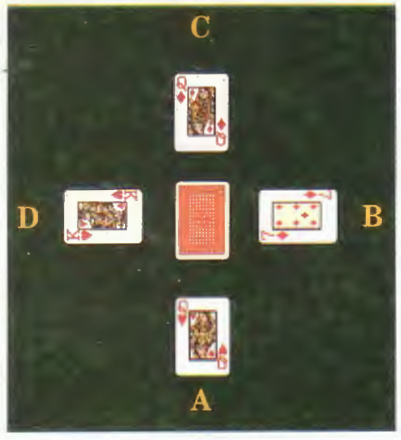
7 D toma la carta superior de la baceta, un rey, y la pone en su montón.



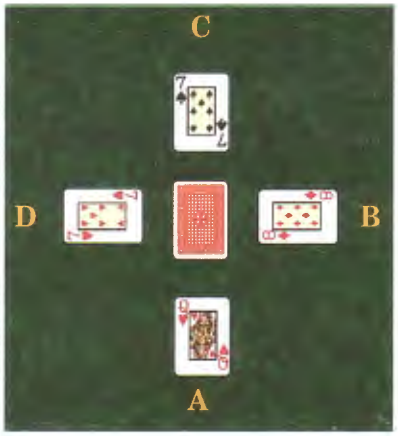
8 A también coloca en su propio montón la carta que toma de la baceta.



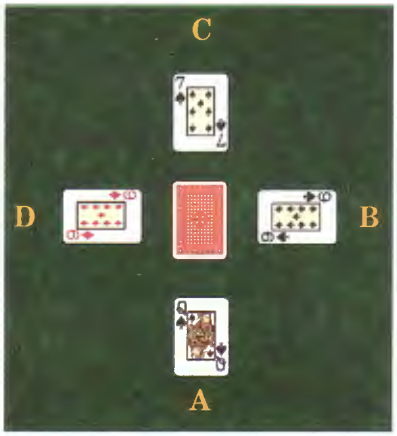
9 B pone la carta superior de su montón en el de A y la de la baceta en el de C.



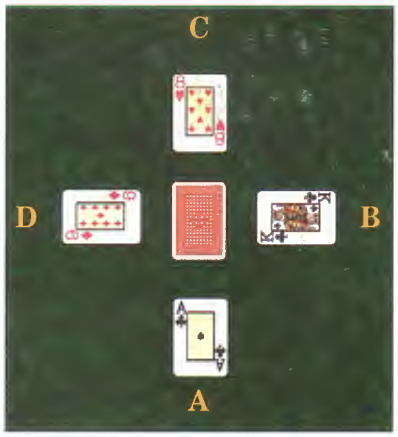
10 C coloca su carta superior y la de la baceta en el montón de A.



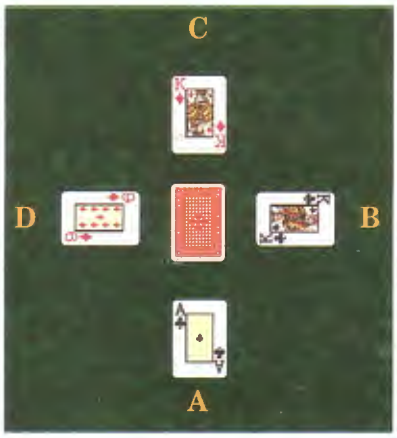
11 D coloca varias cartas en el montón de C antes de terminar su turno.



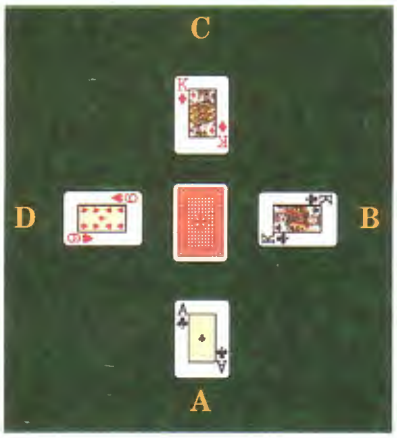
12 A traslada cartas consecutivas a los montones de D y B.



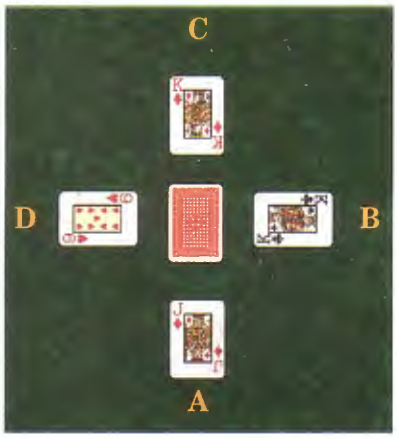
13 B también coloca cartas en los montones de otros jugadores (C y A).



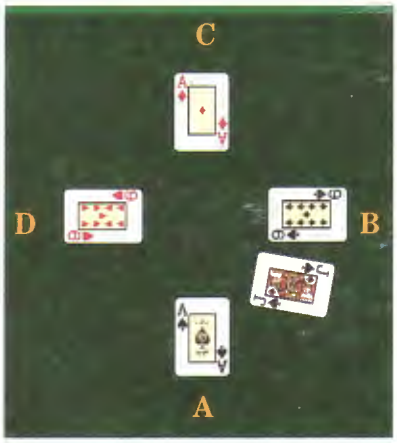
14 C sólo puede tomar la carta de la baceta y ponerla en su montón.



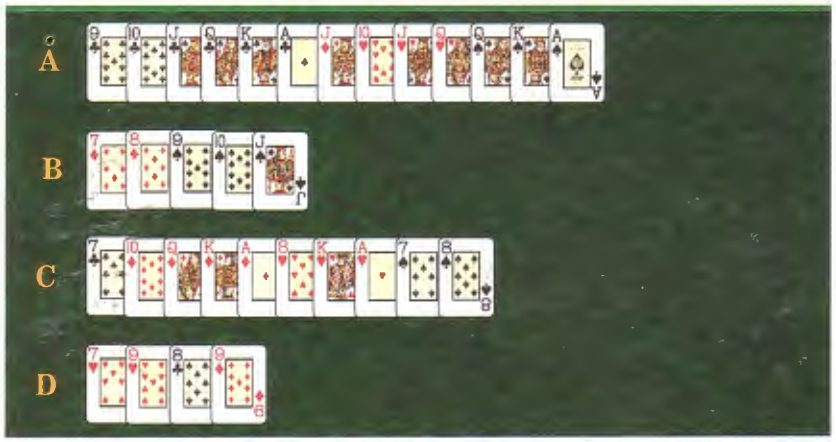
15 D coloca otro nueve, que toma de la baceta, sobre sus cartas.



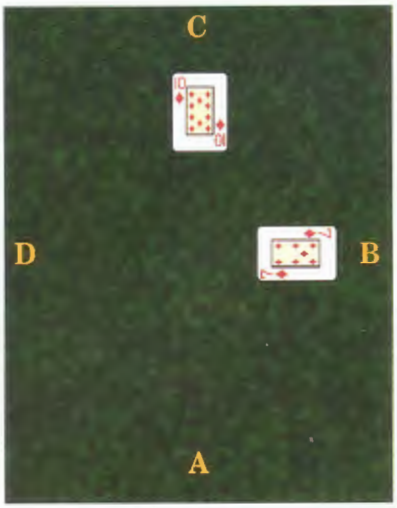
16 A podría poner su as sobre algún rey, pero prefiere conservarlo.



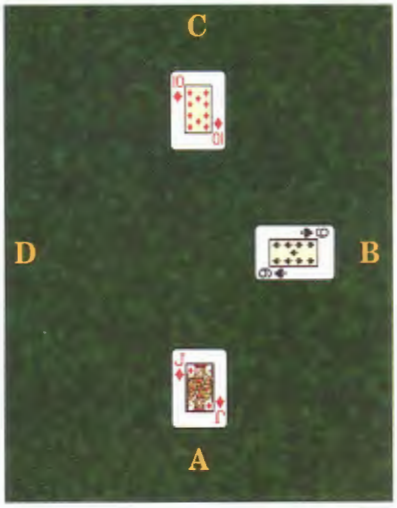
17 B pone cartas en C y A y se queda la última carta, la muestra del triunfo.



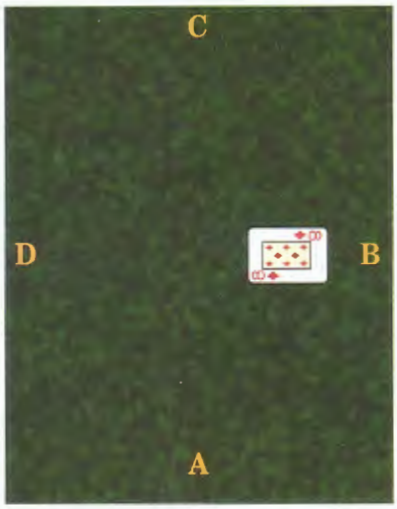
18 Una vez terminada la baceta, cada jugador se ordena, por palos y de mayor a menor, las cartas que ha conseguido en el «reparto» de la primera fase.



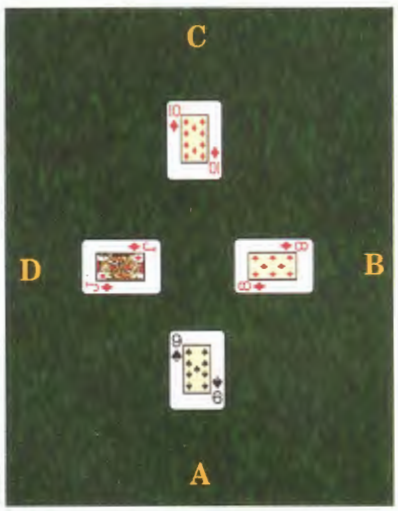
19 El jugador B, que ha tomado la última carta de la baceta, es el primero en salir. Juega el siete de diamantes. C juega el diez.



20 D no puede superar el diez y toma el siete de diamantes, la carta menor. A juega la jota y B un triunfo, el nueve de picas.

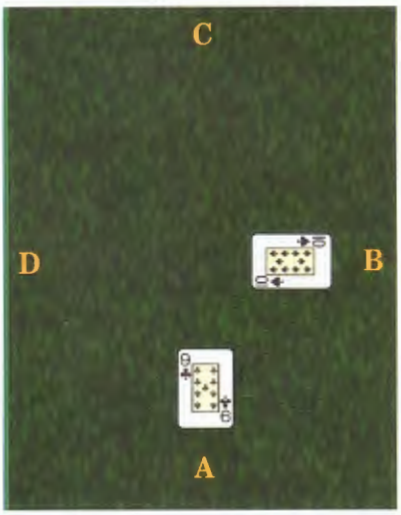


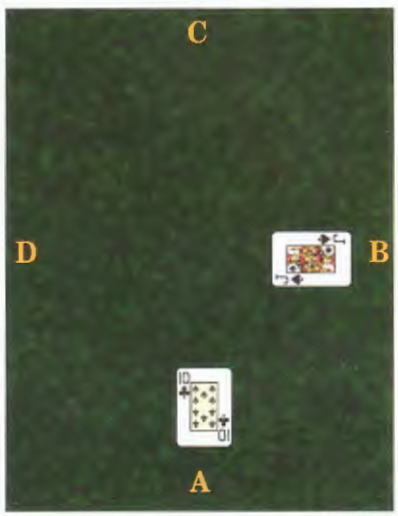
21 Las tres cartas anteriores son tomadas por C, D y A, por lo que B debe volver a jugar. Ahora echa el ocho de diamantes.



22 Los jugadores C, D y A juegan las cartas que antes han tomado y se forma la primera baza. Estas cartas se retiran y A, el último jugador, tendrá la salida para la siguiente baza.

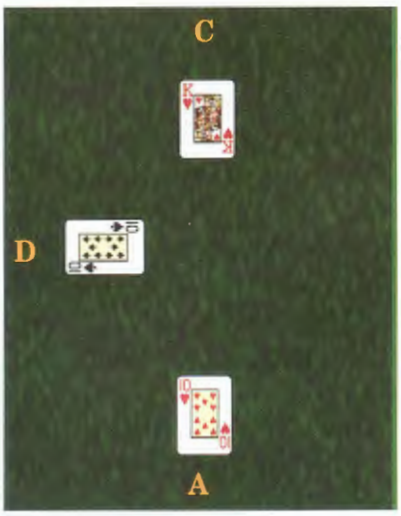
23 El jugador A sale del nueve de tréboles y B juega el diez de picas, ya que no tiene una carta de tréboles superior y tampoco quiere llevarse el nueve.

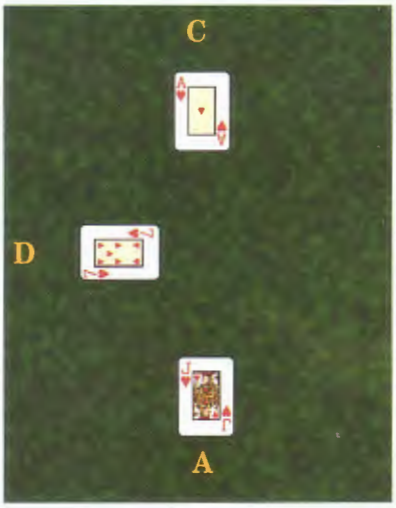




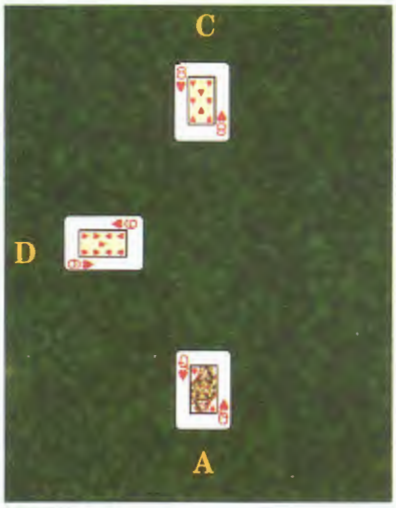
24 Los jugadores C y D suben las cartas que hay sobre la mesa para no jugar un triunfo más alto, con lo que A vuelve a salir (diez de tréboles) y B juega su última carta, otro triunfo.

25 De nuevo C y D se llevan las dos cartas; A sale de corazones, C asiste con el rey y D juega un triunfo, que completa la baza (que ahora es de sólo tres cartas).



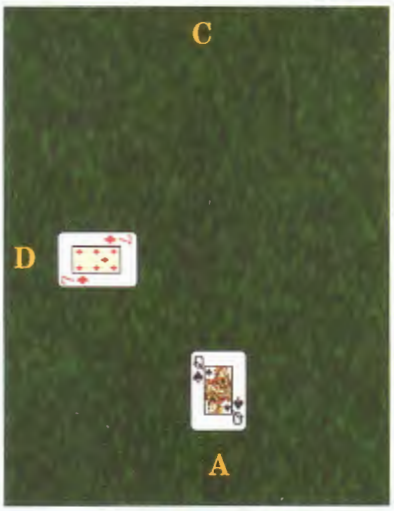


26 Después de haber completado la baza, D sale de corazones; A y C asisten el palo con cartas superiores.



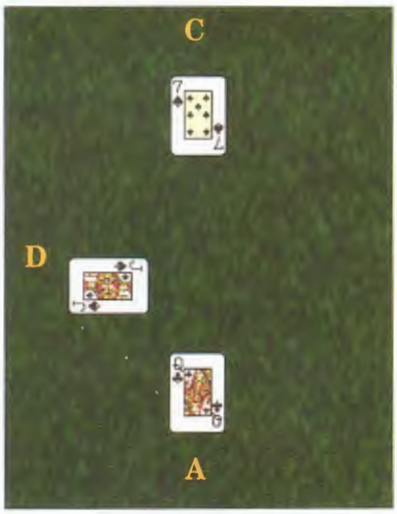
27 La salida corresponde a C, que vuelve a salir de corazones. Ahora D y A también asisten y completan la baza.

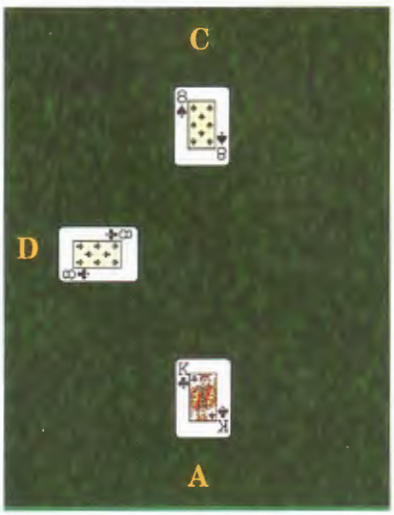
28 El jugador A tiene la salida después de haber completado la baza anterior y sale con la jota de tréboles.



29 El jugador C se lleva la jota de tréboles, al no poder jugar un trébol superior ni triunfo. El jugador D inicia la baza siguiente con el siete de diamantes y A juega la dama de picas (triunfo).

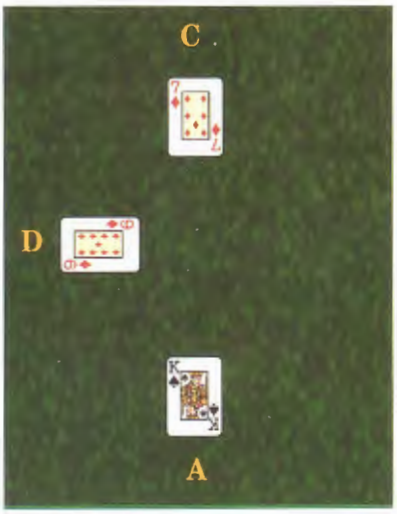
30 El jugador C se lleva la carta menor de la mesa, el siete de diamantes, y D la dama de picas. A juega la dama de tréboles, y C y D triunfos.

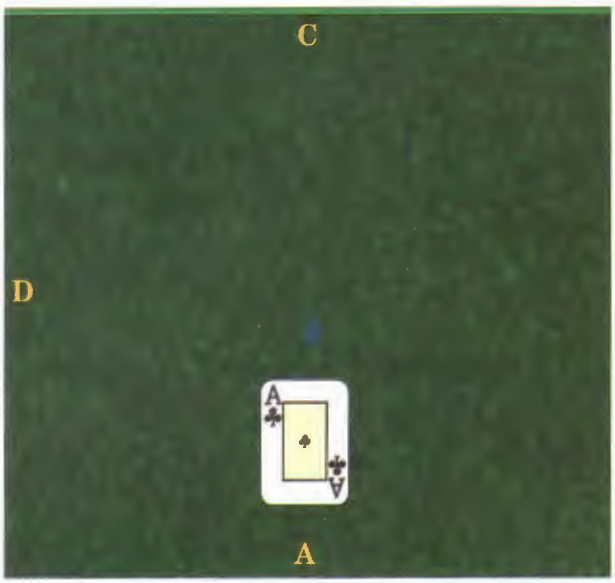




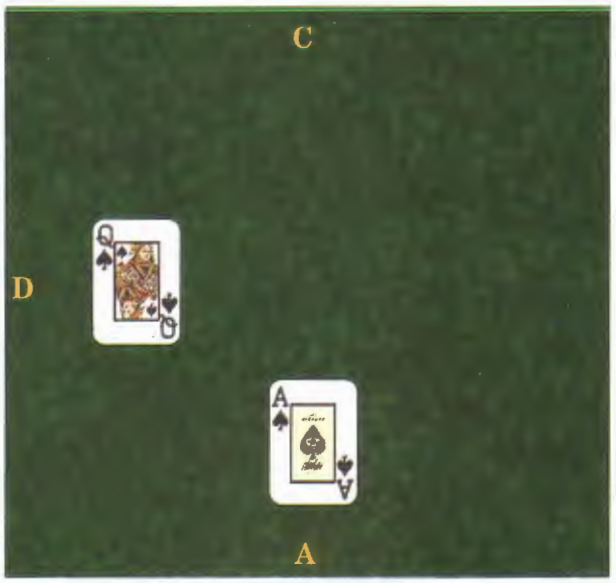
31 El jugador D inicia la baza jugando el ocho de tréboles; A asiste con el rey y C completa la baza con un triunfo, el ocho de picas, con lo que tendrá la salida en la siguiente.

32 Ahora el jugador C sale de diamantes; D asiste con el nueve y el jugador A completa la baza con el rey de picas, con lo que puede retirar esas tres cartas.





33 A juega el as de tréboles y el jugador C no tiene otra posibilidad que llevarse esta carta, ya que no existe otra carta de tréboles mayor, ni le queda ya ninguna carta de triunfo (picas).



34 Después de que C se haya llevado el as de tréboles, sale D, que juega su última carta, la reina de picas. A también juega su última carta, el as de picas, con lo que C pierde, ya que es el único que tiene cartas.

Aunque el objetivo del juego es conseguir no ser el último en desprenderse de las cartas, si un jugador cede la mayoría de sus cartas en la primera fase del juego, se encontrará con escasas cartas en la segunda. Si esas cartas son altas, pronto estará eliminado. Si son bajas, el jugador deberá ir subiéndose las cartas jugadas por los otros jugadores sin que pueda girar la baza, por lo que es probable que termine perdiendo, al ser el último en quedarse con cartas.

Lo más adecuado es tomar un número promedio de cartas de cada palo, para así disponer de cartas de triunfo y que éstas no sean excesivamente bajas. Aunque los triunfos bajos siempre sirven para salir.

El Bog

El bog es un juego originario de Sicilia, muy practicado por los campesinos de esa isla mediterránea. A su vez proviene de un juego francés del mismo nombre perteneciente a la familia del poch o poque, juegos todos que se encuentran entre los antecedentes del poker.

El término bog, en siciliano *boga*, designa la reunión de dos cartas del mismo valor, es decir, una pareja.

Objetivo del juego

Descartarse de las cartas de la mano tomando a la vez la mayor cantidad posible de fichas.

Figuras pertenecientes al *tarocchi* napolitano, en una pintura del siglo XVIII realizada por Francesco Celebrano.

Origen: **Sicilia**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **32 a 52 (según el número de jugadores)**
Jugadores: **de 3 a 10**
Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**
Dificultad: ♣♣
Tipo de juego: **apuestas**

NÚMERO DE JUGADORES

En una partida de bog pueden participar de tres a diez jugadores que juegan siempre individualmente, es decir, sin formar parejas o equipos. Las partidas más interesantes son las que se disputan entre cinco o siete jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al bog se utiliza una clásica baraja inglesa de símbolos franceses. Si el número de jugadores de la partida está comprendido entre tres y seis (ambos extremos inclusive) se utilizan 32 cartas, es decir, se retiran del dos al seis en cada uno de los cuatro palos. Si juegan de siete a diez jugadores, se utiliza la baraja de 52 cartas completa.
En ningún caso se emplean comodines.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor específico en el juego del bog, sino sólo un valor relativo determinado por su orden. Este orden de las cartas es, de mayor a menor: rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as. Obsérvese que el as es la menor de las cartas de la serie. El orden de las cartas sirve para determinar el ganador de las apuestas cuando dos jugadores tienen la misma jugada y ésta es la mejor: el jugador que tiene cartas más altas en esa jugada gana las apuestas.

LAS COMBINACIONES DEL BOG

Las combinaciones válidas, es decir, las que sirven para competir, son, de menor a mayor:
- *bog* o pareja: dos cartas del mismo índice;
- *doble bog* o doble pareja: dos pares de cartas del mismo índice;
- *mitsi*: la jota de tréboles y dos cartas del mismo índice;
- *trío*: tres cartas del mismo índice;
- *cuadrado* o poker: cuatro cartas del mismo índice.

Cada una de estas combinaciones gana a las anteriores, por lo que el cuadrado las gana a todas y el bog pierde contra todas las restantes. Cuando la combinación ganadora ha sido expuesta por más de un jugador, el ganador es aquél que la tiene formada por cartas más altas.

LAS FICHAS Y EL TABLERO DE LAS APUESTAS

Para realizar sus apuestas los jugadores utilizan fichas de diversos colores y formas –que pueden representar diversos valores o a los jugadores–, a fin de conocer en todo momento qué jugador ha efectuado cada apuesta.
Estas apuestas se hacen sobre un tablero especial que tiene forma hexagonal o que incluye un dibujo en forma de hexágono. Este hexágono está dividido en seis triángulos iguales, en los que figuran cinco cartas: as de corazones, diez de corazones, jota de tréboles, dama de picas y rey de diamantes; en el sexto triángulo figura la expresión «BOG».

INICIO DEL JUEGO

El primer dador se establece por sorteo (a la carta más alta, por ejemplo). En las siguientes manos la función de repartir las cartas se irá pasando entre los jugadores en el sentido de juego establecido, que tanto puede ser horario como antihorario, según prefieran los jugadores.
Antes de repartir las cartas, cada jugador pone dos fichas en la casilla del tablero que figura frente a él. Además, el dador pone dos fichas en la casilla de BOG.
El dador reparte a continuación las cartas a los jugadores, de dos en dos o de tres en tres. El número de cartas repartidas depende del número de jugadores:

- 3 jugadores: ocho cartas a cada uno;
- 4 jugadores: siete cartas a cada uno;
- 5 jugadores: seis cartas a cada uno;
- 6 jugadores: cinco cartas a cada uno;
- 7 jugadores: siete cartas a cada uno;
- 8 jugadores: seis cartas a cada uno;
- 9 jugadores: cinco cartas a cada uno;
- 10 jugadores: cinco cartas a cada uno.

Recuérdese que el mazo de la partida en la que participan de tres a seis jugadores es-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

bog Pareja de cartas del mismo índice. Casilla del tablero cuyas fichas gana el que tiene la mejor jugada en la primera parte.

bogar Participar en el juego después de evaluar las cartas recibidas en el reparto.

cuadrado Cuatro cartas del mismo índice.

doble bog Doble pareja, es decir, dos pares de cartas del mismo índice.

escalera Serie de cartas consecutivas de un palo. No es una combinación válida en la primera parte del juego, pero puede ser muy útil en la segunda parte.

irse No participar en el juego después de evaluar las cartas del reparto inicial. El jugador que se va debe colocar dos fichas en la casilla del BOG.

mano Juego parcial comprendido entre dos repartos de cartas. Jugador que tiene el turno de juego.

mitsi Combinación formada por la jota de tréboles y un bog (pareja).

poker Cuadrado.

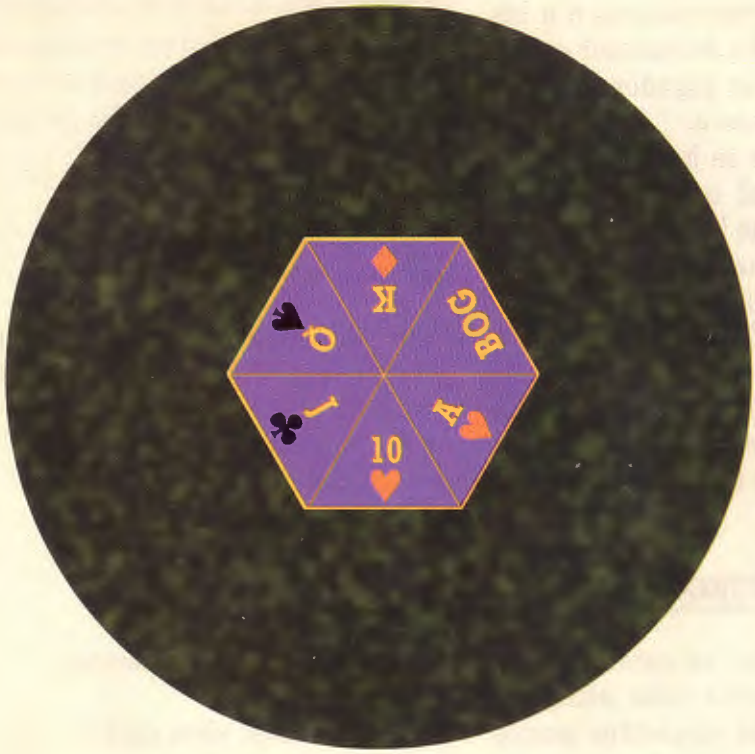
trío Tres cartas del mismo índice.

tá formado por 32 cartas, mientras que si en la partida participan de siete a diez jugadores se emplea el mazo completo de 52 cartas.
Una vez repartidas las cartas, el dador da la vuelta a la primera carta del montón que ha quedado sin repartir (formado al menos por dos cartas). A continuación, el dador puede tomar esta carta y sustituirla por una de las suyas, que descubre sobre la mesa. Si esta carta es una de las del tablero, se lleva todas las apuestas que hubiera sobre esa carta del tablero.
Tras estos preliminares, puede iniciarse el juego del bog propiamente dicho.

DESARROLLO DEL JUEGO

A la vista de su juego, es decir, de las combinaciones (bog sencillo o doble, mitsi, trío o poker) que cada

EL TABLERO DE LAS APUESTAS



Si no se dispone de un tablero de bog, puede improvisarse uno dibujando un hexágono y dividiéndolo en seis triángulos en los que se colocarán las seis indicaciones. Para recordar cuáles son basta pensar en la escalera al as del poker corriente (as, rey, dama, jota y diez), aunque en el bog el as equivale a un uno, es decir, es la carta inferior y no la superior. El sexto valor es el que da nombre al juego, el BOG.
Para recordar el palo de las cartas que deben figurar en el hexágono conviene tener presente que el mitsi se hace con la jota de tréboles, la dama o reina es la de picas, las cartas con 1 (as y diez) son de corazones y el rey es del palo que falta, es decir, diamantes. Sin embargo, a efectos prácticos, no importa jugar sobre otras cartas si no se recuerdan éstas, aunque entre las elegidas debe figurar la que sirve para formar mitsi.
También puede construirse un tablero de bog con cartas de una baraja que ya no se utilice. Para ello se toman las cinco cartas indicadas y un comodín y se pegan formando una estrella de seis puntas.

SABÍA QUE ...

...RICHARD HARDING FUE CONDENADO A LA PENA CAPITAL Y AHORCADO EN 1805 POR FALSIFICAR EL AS DE PICAS

En Inglaterra, la falsificación era un delito que se castigaba con la pena de muerte desde 1562, pero sólo para los reincidentes. La primera vez, las penas a las que el reo podía ser condenado iban desde una multa y el resarcimiento del daño causado hasta cadena perpetua, pasando por diversas torturas como la amputación de las orejas o la quema de los pulgares. En 1634, este delito fue castigado con la pena capital incluso cuando era la primera vez que se cometía y, a partir de 1728, la pena capital fue el único castigo para la falsificación, excepto en algún caso muy especial. La última ejecución por este delito en Inglaterra tuvo lugar en 1829.

El sábado 21 de septiembre de 1805, en Londres, Richard Harding, descrito como «un hombre de buena apariencia, vestido de negro, empolvado», fue condenado a la pena capital por dos delitos: falsificar el timbre del as de picas sobre esta carta y vender barajas que contenían dicho as de picas falsificado, sabiendo que no eran legales.

Las pruebas condenatorias fueron aportadas por Mr. Hockley, de la Oficina del Timbre, «el sellador oficial del timbre legal del as de picas». De acuerdo con su testimonio, durante junio del mismo año había comprado en diversas ocasiones barajas al prisionero. En todas ellas, el timbre del as de picas era una falsificación.

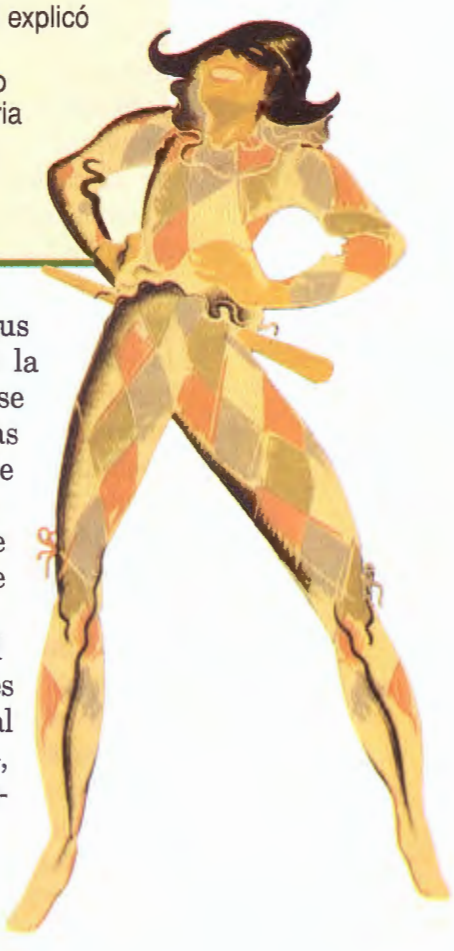
También se contó con el testimonio de uno de sus aprendices, que explicó los métodos utilizados.

Quedó demostrado que el caso contra Mr. Harding se había estado investigando durante largo tiempo y que la información incriminatoria provenía de antiguos ayudantes suyos.

Como nota curiosa para los coleccionistas, cabe señalar que en los ases falsificados ponía «Diru et mon droit», en lugar del correcto «Dieu et mon droit».

LAS JUGADAS

De mayor a menor, las jugadas del bog son las siguientes:
Cuadrado (poker)
Trío
Mitsi (jota de tréboles y una pareja)
Doble bog (doble pareja)
Bog (pareja)



uno tiene entre las cartas de su mano, los jugadores deciden si «bogan» o se van.

Irse significa renunciar a las apuestas, bien por considerar que la jugada es insuficientes para poder ganar, o bien porque las apuestas son demasiado elevadas. Los jugadores que se van deben «pagar» dos fichas en la casilla de BOG por retirarse del juego.

Los jugadores que «bogan» deben poner su apuesta en su casilla. Esta apuesta debe ser por lo menos una ficha superior a la apuesta inicial.

Una vez que todos los jugadores que han «bogado» han hecho sus apuestas, exponen sus cartas y el que tiene la mejor combinación se lleva todas las fichas que hay en la casilla de BOG.

El primer jugador, que puede ser bien el que ha ganado el bog o bien el siguiente al dador –los jugadores deben establecerlo al inicio de la partida–, abate una carta y sobre ella puede ir colocando las siguientes del mismo palo. (Obsérvese que la

combinación de escalera no sirve para ganar el bog en la primera parte del juego, pero tiene gran importancia en esta segunda parte.) Cuando no puede colocar más, el jugador que tiene la siguiente carta sigue jugando sobre el montón, y así sucesivamente hasta acabar todas las cartas del palo inicial.

Conviene recordar que, con el mazo de 32 cartas, la carta siguiente al as es el siete, no el dos.

Si nadie tiene la carta siguiente, la mano no pasa y sigue jugando el primer jugador otras cartas del palo, aunque no sean correlativas, hasta llegar a la misma situación anterior. Este jugador, igual que cualquier otro que tenga la mano, puede también cambiar de palo cuando ya nadie pueda seguir con el palo inicial.

Del mismo modo, al llegar al rey (última carta del palo), el que lo ha jugado elige el palo que se ha de seguir. Cuando en el curso del juego un jugador se descarta de alguna de las cartas del tablero, toma todas las fichas que hay en la casilla correspondiente a esta carta.

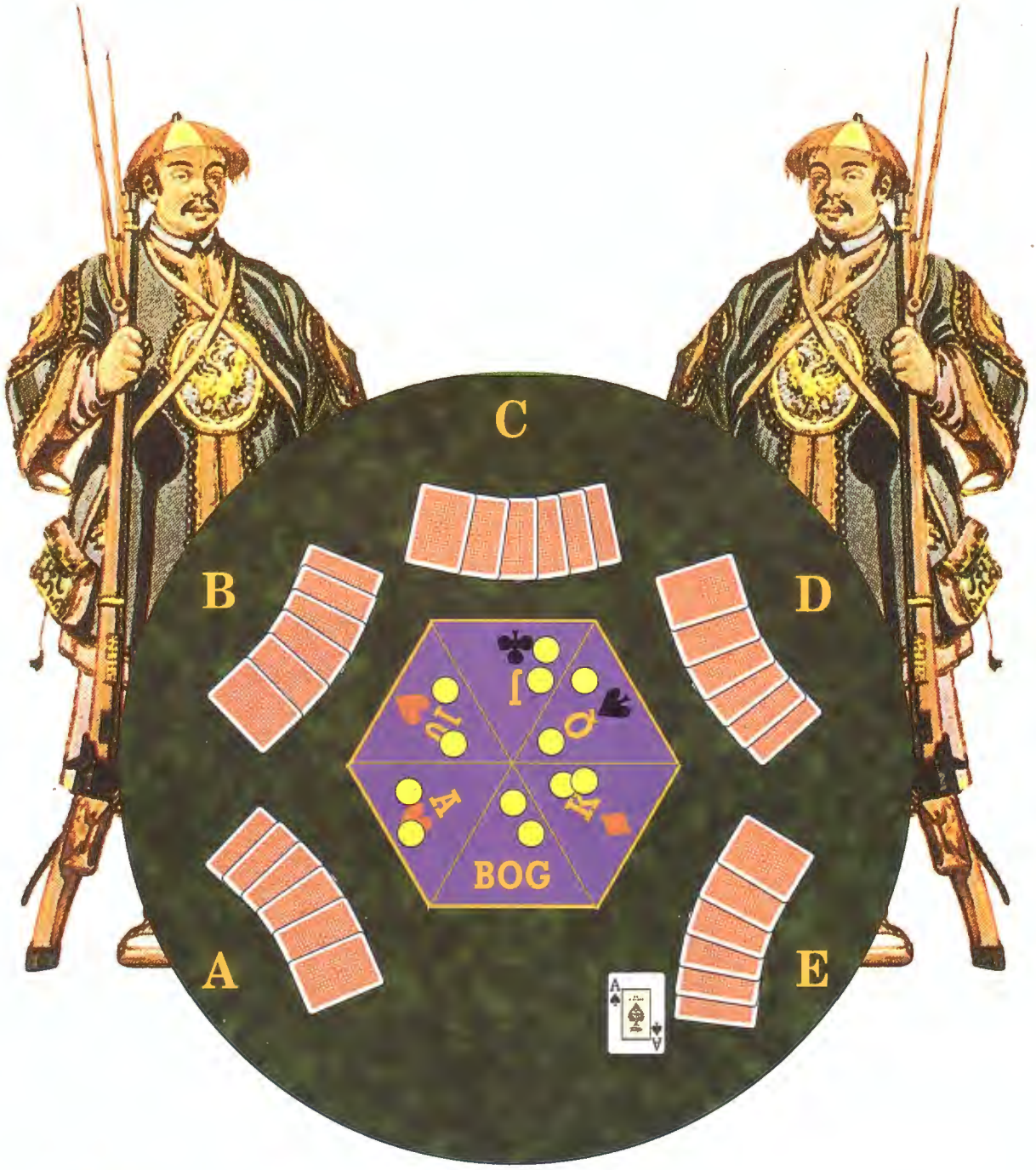
El primer jugador que consigue deshacerse de este modo de las cartas de su mano es el ganador de esta segunda parte y cobra de cada uno de los otros jugadores tantas fichas como cartas les queden en las manos.

Si algún jugador no ha podido descartarse de alguna de las cartas del tablero, debe colocar en la casilla de esta carta tantas fichas como las que ya se encuentran en ella. (Algunos jugadores establecen la regla adicional de que estas fichas son ganadas por el jugador que ha hecho la apuesta inicial en esta casilla, pero es mejor dejar las apuestas hasta que alguien juega la carta correspondiente.)

El juego prosigue hasta la hora determinada por los jugadores como límite o hasta que todos los jugadores, menos uno o dos, han perdido todas sus fichas iniciales.

PARTIDA COMENTADA

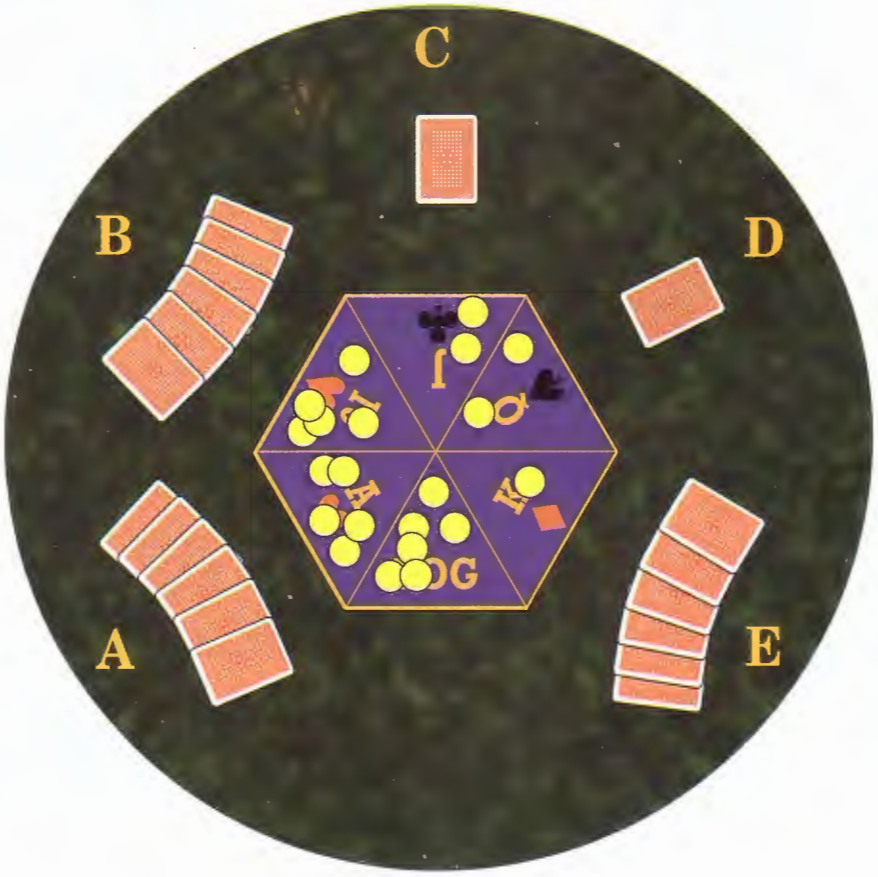
A continuación se desarolla uno de los juegos de una partida de bog entre cinco jugadores. Cada uno de ellos hará sus apuestas en una de las casillas del tablero. El jugador mano para la segunda parte será el ganador de la primera parte.



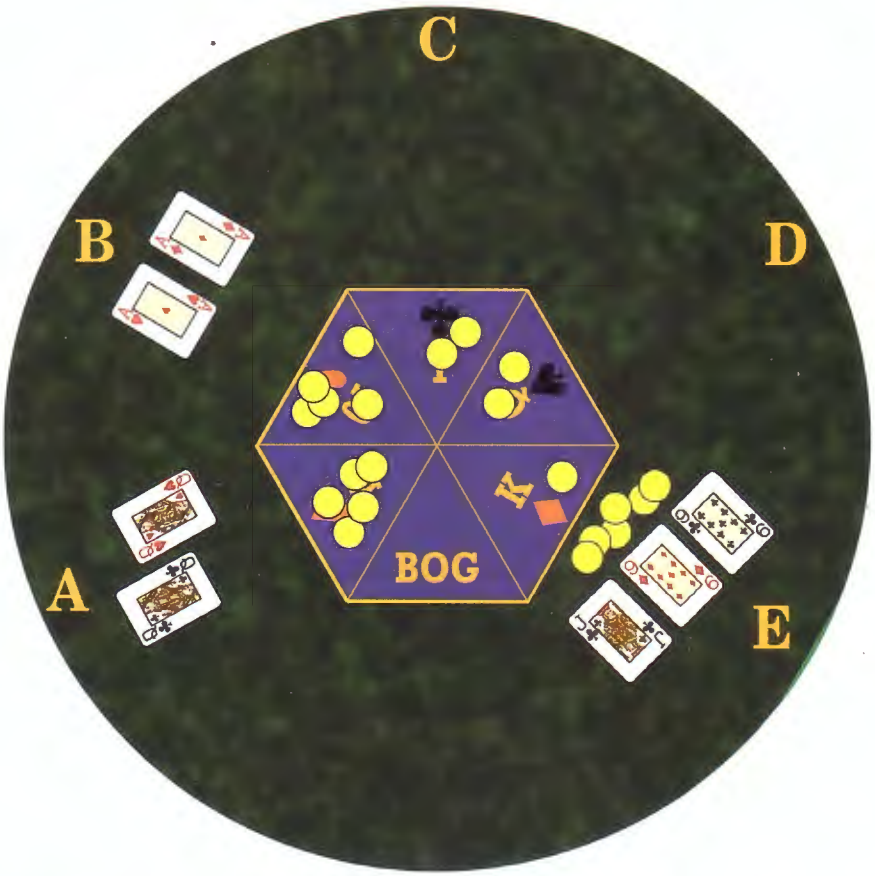
1 Los jugadores se sientan alrededor de la mesa frente a una de las casillas del tablero de apuestas, excepto la de BOG. Antes de proceder al reparto de las cartas, cada uno de los jugadores pone dos fichas en las casilla del tablero frente a la que está situado. Además, el dador pone dos fichas en la casilla de BOG. A continuación, da seis cartas a cada jugador y descubre la siguiente.

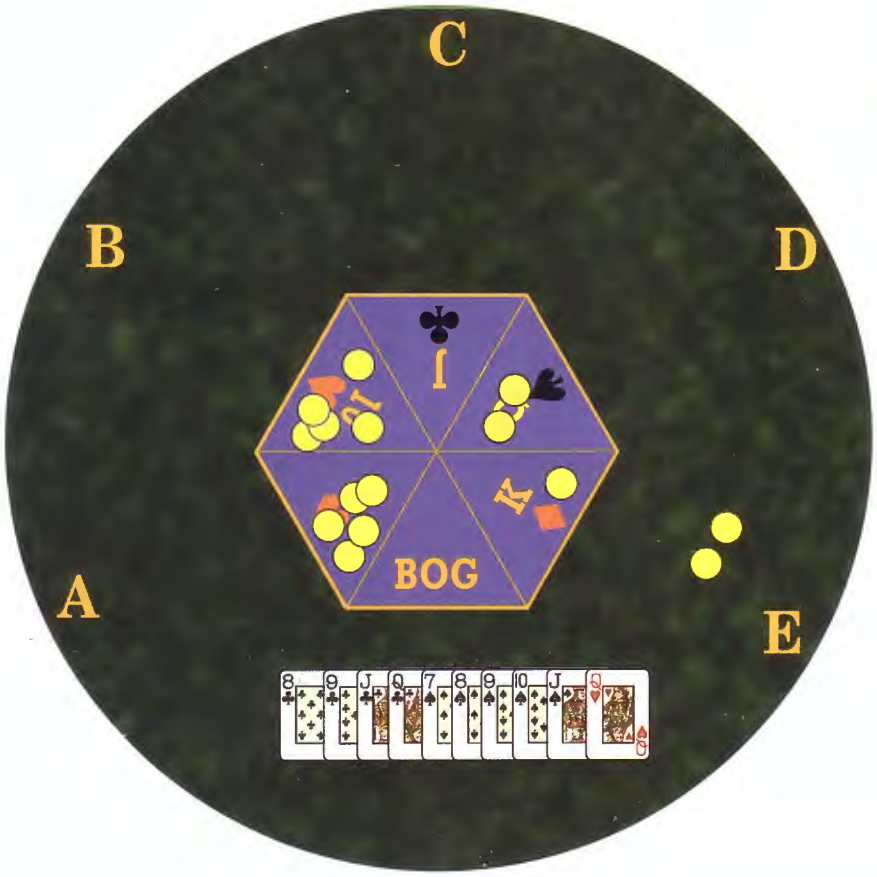
2 Si al dador le interesa, puede cambiar la carta que ha descubierto al final del reparto por una de las suyas. Esto puede hacerse para mejorar la jugada de la mano o bien, como en este caso, para ganar las fichas de la casilla del rey de diamantes. El dador no se ha descartado de la jota de tréboles, ya que tiene mitsi.

3 Los jugadores A, B y E «bogan», es decir, siguen en el juego y no se retiran, por lo que ponen nuevas apuestas en las casillas que tienen delante suyo cada uno de ellos. En cambio, los jugadores C y D, que no ven posibilidades a sus cartas en ninguna de las dos partes del juego, se retiran. Por ello, cada uno paga dos fichas en la casilla del BOG.



4 Los tres jugadores que siguen en juego exponen sus combinaciones (no todas las cartas). El mitsi de E (jota de tréboles y bog) gana a los bogs (parejas) de A y B, por lo que el jugador E gana las fichas de la casilla del BOG. Además, los jugadores toman nota mental de las cartas vistas para la segunda parte del juego, ya que tratarán de que su poseedor no las pueda jugar.





5 El jugador E empieza a descartarse las cartas en la segunda parte del juego. Empieza por los tréboles y, como ni A ni B tienen el diez, puede jugar la jota y ganar las fichas de esa casilla. A sigue con la reina de tréboles. Como nadie puede seguir el palo, él tiene todavía la mano y cambia a picas. Coloca siete, ocho y nueve del palo. B pone el diez de picas, pero A recupera la mano con la jota. Nadie más puede seguir con las picas, por lo que A puede cambiar a corazones y jugar su última carta, la reina de ese palo.

6 El jugador A gana la segunda parte del juego y recibe de los otros dos jugadores (B y E) tantas fichas como cartas les quedaban a éstos por jugar, por lo que cobra 5 fichas de B (sólo ha jugado el diez de picas) y 3 de E. El jugador B debe pagar además a la casilla del as de corazones tantes fichas como hay en ella, ya que no ha podido jugar esta carta.

Al evaluar sus cartas, los jugadores no sólo han de tener en cuenta la posibilidad de ganar el BOG, sino también la de ganar (o perder) las apuestas que se encuentren sobre alguna de las casillas del tablero. Debe recordarse que para ganar las fichas de una casilla hay que tener la carta indicada en esa casilla. Al mismo tiempo, no poder jugar esta carta obliga a pagar todas las apuestas que se encuentran en esa casilla. En la casilla del BOG sólo se colocan la puesta inicial obligatoria del dador y los pagos de los que se van; las puestas del resto de jugadores se colocan en la casilla del tablero que tienen delante (al principio del juego se habrá determinado cuál tiene cada uno, ya que en algunas situaciones la casilla correspondiente a cada jugador puede ser dudosa).

EL DURAK

El durak es uno de los juegos de cartas más conocidos de Rusia y de toda su zona de influencia en el este europeo, donde se juegan numerosas variantes, ya que suele ser el primer juego que aprenden los niños.

El término *durak* es uno de esos típicos insultos corrientes que no suelen tener mala intención. Puede traducirse por «tonto», «bobo», «estúpido», «simple»..., que es el apelativo que recibe el que pierde en el juego, ya que en el durak no hay un ganador, sino sólo un perdedor, que es el último que se queda con cartas en la mano.

OBJETIVO DEL JUEGO

No ser el último en quedarse sin cartas.

Carroza hecha con naipes, en una pintura anónima del Círculo de Venestsianov.

Origen:
Rusia

Baraja:
inglesa

N° de naipes:
36 cartas

Jugadores:
4

Duración de la partida:
alrededor de una hora

Dificultad:
♣ ♣ ♣

Tipo de juego:
eliminación de cartas

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de durak más corrientes se disputan entre cuatro jugadores, que pueden jugar individualmente o formando dos parejas que se enfrentan entre sí. Si se juega por parejas, el modo de colocarse los jugadores alrededor de la mesa es el usual en esas partidas de cartas: los compañeros, que pueden serlo antes de la partida o por sorteo, se sientan enfrentados en la mesa y entre ellos se intercalan los otros dos miembros de la pareja contraria, de modo que las dos parejas están alternadas alrededor de la mesa. La principal diferencia entre el juego individual y el juego por parejas es que en este último los compañeros no se atacan, aunque tampoco puede defenderse en común (en realidad, el juego por parejas sólo sirve para preocuparse de un adversario menos).
También puede jugarse entre cualquier número de participantes de dos a seis jugadores que compiten individualmente, es decir, cada uno para sí, o bien entre seis jugadores que forman tres parejas.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al durak puede utilizarse cualquier baraja, pero lo usual es utilizar la más corriente, es decir, la inglesa de símbolos franceses.
Se suele utilizar la llamada *baraja corta*, es decir, la formada únicamente por 36 cartas. Esta baraja se consigue retirando del dos al cinco de cada uno de los cuatro palos de la baraja completa. También puede usarse la baraja

completa, lo que se hace muchas veces cuando son cinco o seis los jugadores de la partida, y también entre principiantes.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor en puntos. Su valor es únicamente relativo y sirve para conocer la ganadora de la jugada en disputa.
El orden relativo de las cartas es, en todos los palos, de mayor a menor: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete y seis.
Jugando con la baraja completa, el cinco, el cuatro, el tres y el dos se sitúan, por este orden, debajo del seis en cada uno de los cuatro palos.

EL PALO DE TRIUNFO

En cada partida de durak existe un palo privilegiado, denominado *palo de triunfo*, cuyas cartas ganan a cualquier carta de los otros palos, sin importar su valor relativo. Entre las cartas del palo de triunfo se sigue manteniendo el orden de las cartas indicado para todos los palos.
El palo de triunfo queda determinado por la última carta que el dador se reparte a sí mismo. Esta carta se deja descubierta hasta que todos los jugadores conocen el palo de triunfo de la partida. Es entonces cuando el dador la incorpora a su mano.
No todos los jugadores aceptan este reparto en el que el dador tiene la ventaja de contar con un triunfo, por lo que este palo se determina por la siguiente carta del mazo, después de que todos los jugadores (incluyendo el dador) han recibido sus seis cartas iniciales. La carta de triunfo se deja debajo de la baceta y será la última carta en ser tomada por los jugadores. Si se juega de este modo, se suele permitir que el jugador que tiene el dos (con baraja completa) o el seis (con baraja corta) del palo de triunfo sustituya esta carta por la que marca el triunfo, una vez repartidas todas las cartas y antes de empezar a jugar.

INICIO DEL JUEGO

En el juego del durak, dar las cartas se considera una tarea indig-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

atacante Cada uno de los jugadores que en un turno juega sus cartas contra el defensor. Estas cartas deben tener el mismo índice que una de las cartas ya jugadas en el mismo turno y que se encuentran expuestas sobre la mesa.

atacante principal Jugador que inicia el turno de juego echando una de las cartas de su mano hacia el defensor, que normalmente es el jugador de su izquierda.

ataque Acción de atacar al defensor, es decir, jugar una carta contra este jugador. Carta con la que se ataca.

baceta Grupo de cartas que quedan sin repartir y que se dejan en el centro de la mesa para que los jugadores recompongan su mano después de un turno de juego.

defensor Jugador de la izquierda del atacante principal que recibe todos los ataques del resto de jugadores. El defensor es el que introduce índices diferentes en las cartas del turno, al defenderse de un ataque; de este modo permite ataques con cartas diferentes. Por ello, si se defiende con una carta alta, permite ser atacado con cartas altas y necesita cartas aún mas altas para defenderse.

mano Conjunto de cartas que un jugador tiene en su poder para jugar, en ataque o defensa, según corresponda.

turno Fase del juego iniciada con el primer ataque del atacante principal. Un turno de juego acaba con la recogida de todas las cartas utilizadas en él, si el defensor no puede responder a todos los ataques, o bien con la eliminación de todas las cartas utilizadas, si el defensor resulta triunfante. Durante un turno de juego, todas las cartas utilizadas en él permanecen boca arriba sobre la mesa de juego.

na, sólo propia de verdaderos *duraks*, por lo que, a partir del segundo juego, el dador en cada uno de ellos es el perdedor del juego anterior.

En el primer reparto se utiliza cualquier método para determinar el primer dador, desde una penalización a un sorteo. Sólo el dador puede tocar las cartas, por lo que, si éste da a cortar las cartas y el jugador al que se las ofrecen para ello las toca, se convierte en el dador. (Hay una expresión rusa, que puede traducirse por «no levanto mi sombrero ante un idiota», que suele utilizarse en esta circunstancia para rechazar el corte del mazo.) Usualmente no se corta el mazo, aunque en algunos lugares juegan cortando pero sin penalizar.

El dador da seis cartas boca abajo a cada jugador, de una en una y en el sentido horario, es decir, de izquierda a derecha. Sólo se da cinco cartas a sí mismo, dejando descubierta la sexta para que todos los jugadores conozcan el palo de triunfo.

El resto de las cartas o baceta se dejan en el centro de la mesa, para que lo jugadores tomen cartas en fases sucesivas del juego. Si se juega con 36 cartas y son seis los jugadores, no habrá baceta.

Algunos jugadores prefieren repartir siete cartas a cada jugador si se juega con la baraja completa, aunque sean cinco o seis los participantes en el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla mediante una serie de ataques y defensas.

En principio, todas las acciones del juego tienen lugar en sentido horario.

Ataque. Cada jugador, en su turno, se convierte en atacante principal del jugador de su izquierda, que es el único defensor en este turno de juego. El jugador atacante juega una de sus cartas sobre la mesa, de modo que todos la puedan ver, aunque el ataque sólo va dirigido contra el jugador de su izquierda.

El defensor se defiende jugando una carta superior del mismo palo o una carta del palo de triunfo, es decir, el defensor ha de ganar como si se tratara de un juego de bazas con palo de triunfo.

Una vez que el primer ataque ha sido defendido, todos los jugadores se convierten en atacantes, siempre que jueguen una carta del mismo índice que las expuestas sobre la mesa. Naturalmente, estos ataques pueden provocar adecuadas defensas con cartas de otros índices, por lo que podrá haber nuevos ataques. El límite de los ataques los marca la cantidad de cartas del defensor, es decir, un defensor no puede recibir un número de ataques superior al de sus cartas.

Defensa. Como ya se ha indicado, el defensor debe responder a los ataques jugando una de sus cartas, que debe ganar a la de ataque, para lo cual ha de ser del mismo palo y de orden superior, o bien ser del palo de triunfo. Si el defensor no puede ganar el primer ataque por no tener carta apropiada o no querer jugarla (no es obligatorio defenderse), toma la carta de ataque y la pone en su mano junto con sus otras cartas. El turno termina de este modo y el defensor pierde su derecha a atacar.

Si el defensor gana el primer ataque, las cartas se dejan sobre la mesa descubiertas hasta el final del turno. Todos los jugadores pueden convertirse en atacantes contra el mismo defensor, siempre que puedan jugar cartas del mismo ín-

SABÍA QUE...

...LA JOTA DE TRÉBOLES IMPIDIÓ UNA MASACRE EN IRLANDA

En 1553 fue entronizada en Inglaterra María I, la primera reina inglesa. María era hija de Enrique VIII y Catalina de Aragón (la hija pequeña de los Reyes Católicos de España), y fue declarada bastarda después del divorcio de sus padres. Tras varios intentos de casarla con su sobrino Carlos I de España, se casó con el hijo de éste, Felipe II, su sobrino nieto, que era once años más joven que ella.

María fue una ferviente defensora de la Iglesia Católica Romana, lo cual, una vez en el trono, le granjeó la enemistad de todos los que se habían enriquecido al ser decomisadas las propiedades eclesiásticas católico-romanas cuando Enrique VIII fundó la Iglesia de Inglaterra y rompió con Roma. Este estado de cosas condujo a una serie de levantamientos protestantes que fueron duramente sofocados por la reina, quien, desde entonces, recibió el sobrenombre de «la sangrienta» (*Bloody Mary,* en inglés).

En cierta ocasión, María I envió a Irlanda a un tal Dr. Cole, con órdenes de aplastar una rebelión protestante en aquellas tierras, masacrando a los rebeldes, si fuera necesario. De camino hacia la isla vecina, Cole se detuvo en una posada de Chester y se vanaglorió en público de la misión que le habían encomendado. La posadera, que era protestante, abrió la caja en la que llevaba las órdenes reales y colocó una jota de tréboles en su lugar.

El cambio no fue descubierto por Cole hasta que llegó a Irlanda. Tuvo que volver apresuradamente a Londres en busca de nuevas órdenes, pero, cuando llegó a la capital inglesa, la reina había muerto y su hermana Isabel I ocupaba el trono, con otras ideas sobre el catolicismo y la persecución de protestantes. De esta forma, la afortunada intervención de una valiente posadera y una jota de tréboles resultó providencial para los protestantes irlandeses.

EL JUEGO POR PAREJAS

La principal diferencia del juego de parejas respecto del juego individual es que el compañero del defensor no participa en los ataques contra éste. Debe recordarse que en cada turno los ataques se hacen contra un único defensor, al que todos los otros jugadores pueden atacar. Cuando se juega por parejas, el defensor continúa siendo único (su compañero no puede ayudarle a defenderse de los ataques), pero no es atacado por su pareja.
Si los dos miembros de una pareja son los últimos en quedarse sin cartas, los dos son durak y no compiten entre sí.

dice que alguna de las jugadas en ese turno y que se encuentran descubiertas sobre la mesa.
Si el defensor puede responder adecuadamente a los ataques, ganando cada uno de ellos con una de las cartas de su mano (no puede recibir más ataques que cartas tiene al inicio del turno de defensa), el ataque fracasa, se recogen las cartas expuestas sobre la mesa y se apartan, ya que dejan de participar en el juego. El turno pasa y el defensor triunfante pasa a convertirse en el atacante principal del jugador de su izquierda.
Si el defensor no puede responder a alguno de los ataques recibidos, debe recoger todas las cartas expuestas, incluso las que ha defendido adecuadamente, y ponerlas con el resto de cartas de su mano.
Final del turno. El turno termina cuando el defensor consigue vencer todos los ataques o bien cuando no puede ganar uno de ellos. Si todavía hay cartas en la baceta del centro de la mesa, los jugadores toman por turno, a partir del atacante principal, las cartas necesarias para recomponer la dotación de cartas con las que han empezado el turno.
El turno siguiente lo empezará, como atacante principal, el anterior defensor, si ha repelido todos los ataques, o el de la izquierda de éste, si no ha conseguido triunfar.
Eliminación de jugadores. Un jugador queda eliminado cuando se queda sin cartas en alguno de los turnos de juego y no hay cartas en la baceta para tomar. Cuando un jugador se queda sin cartas, deja de jugar y ya no puede perder.
Cuando un defensor se queda sin cartas por haber repelido con éxito los ataques anteriores, no puede convertirse en el nuevo atacante. Éste lo será el mismo jugador que atacaba en el juego anterior.
El perdedor o durak. El juego continúa hasta que sólo queda un jugador con cartas, que se convierte en el durak y reparte las cartas para el siguiente juego.

DUREK PIATKOWY

Esta es la versión polaca del mismo juego. Su nombre significa «durak de cinco cartas», ya que sólo se dan cinco cartas por jugador al inicio del juego, aunque se utiliza la baraja completa.
Puede atacarse con más de una carta, pero es posible hacerlo de dos modos:

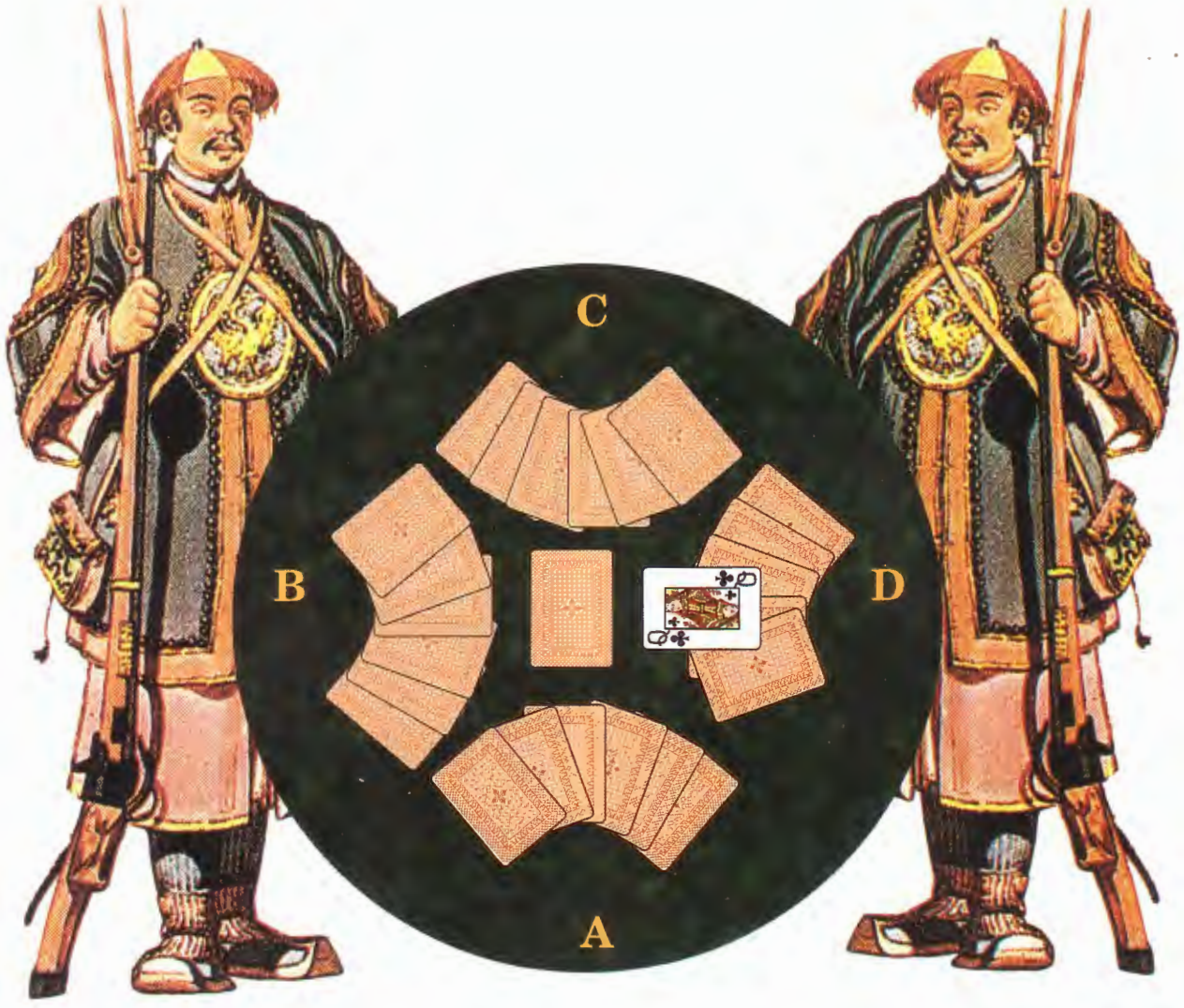
- *ataque con número par de cartas*: las cartas de ataque deben formar parejas de cartas del mismo índice.

- *ataque con número impar de cartas*: las cartas de ataque deben formar parejas de cartas del mismo índice y una carta extra (puede formar trío con una de las parejas).

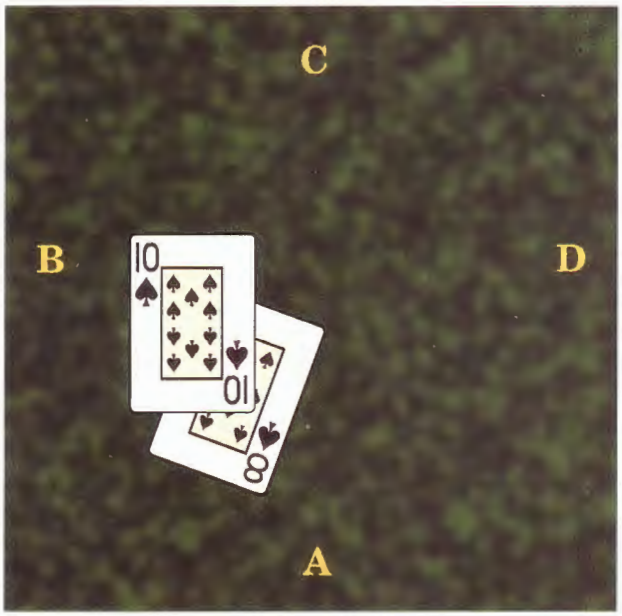
Aunque los ataques le lleguen por grupos de cartas, el defensor debe ganar cada una de las cartas con una superior del mismo palo o con una carta de triunfo. En caso contrario, debe recogerlas todas.

PARTIDA COMENTADA

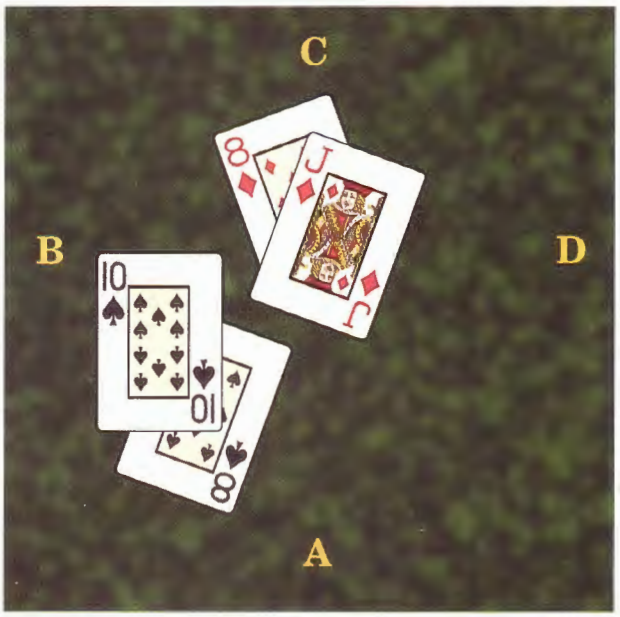
En la partida que se desarrolla a continuación participan cuatro jugadores que utilizan la baraja corta, es decir, la de 36 cartas, que han preparado retirando las cartas del dos al cinco de cada uno de los cuatro palos. Las partidas con baraja corta son más ágiles, por lo que son las preferidas por los jugadores expertos. Sin embargo, para los jugadores principiantes tienen el inconveniente de que las cartas bajas de la baraja de 36 cartas son las que van del seis al ocho, que corrientemente tienen la consideración de cartas intermedias. Al ver en su mano esas cartas, un principiante puede pensar que no tiene una mala mano, cuando en realidad es pésima, ya que no podrá defenderse de muchos ataques.



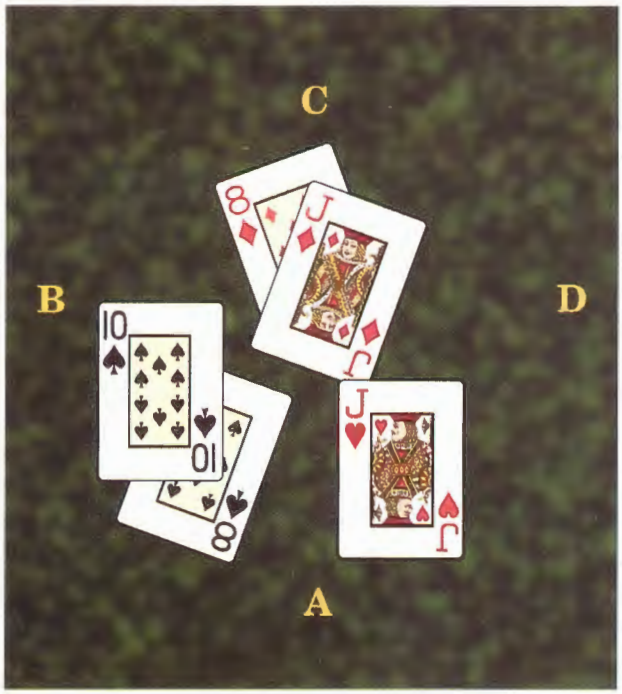
1 El jugador D es el primer dador de la partida de durak. Reparte seis cartas boca abajo a cada uno de los jugadores, de una en una en sentido horario, que es el sentido normal del juego. La última carta del reparto, es decir, su sexta carta, la descubre para que todos los jugadores conozcan cuál es el palo de triunfo, que en este caso es el de tréboles. El resto de las cartas (doce) las deja en el centro de la mesa, para ser usadas en posteriores turnos de juego.



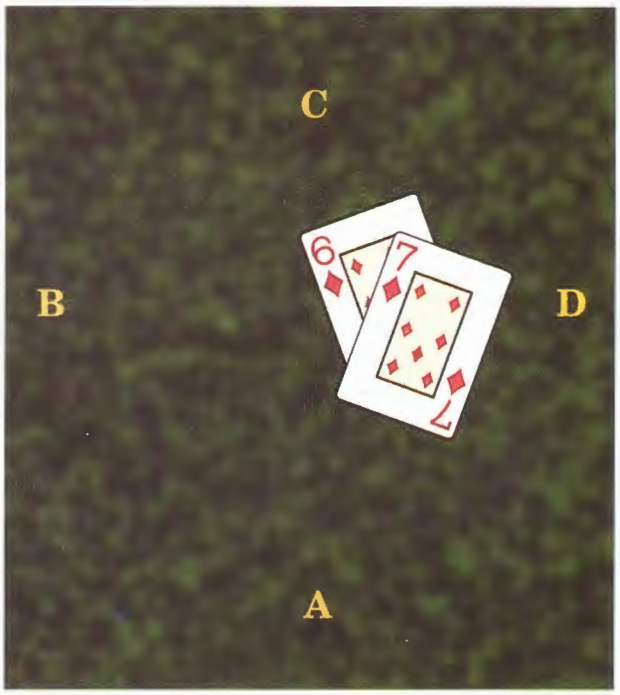
2 El jugador A es el primer atacante principal contra B, que es el defensor del primer turno de juego. El primer ataque de A es respondido adecuadamente (carta superior del mismo palo) por B.



3 Tras rechazar el ataque del jugador A, B es atacado con otro ocho (mismo índice que una de las cartas descubiertas) por D. También puede responder adecuadamente a este ataque.

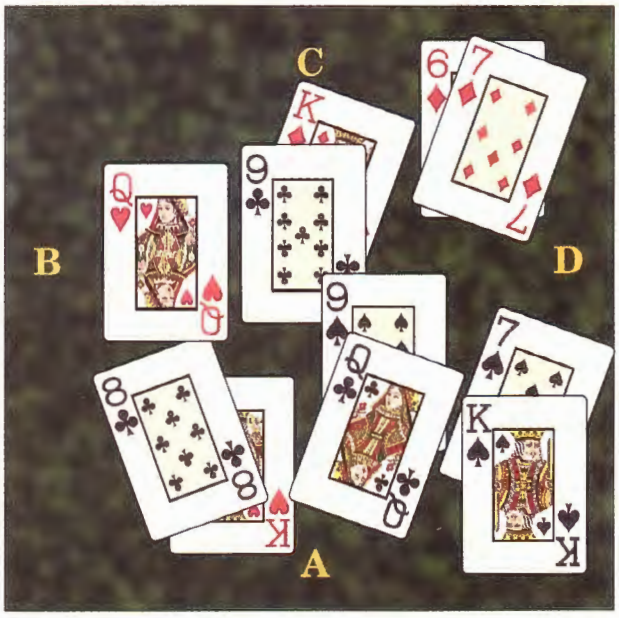


4 La jota de diamantes de B permite al jugador A atacar ahora con la jota de corazones. Este ataque no puede ser respondido por B, que deberá recoger todas las cartas y perderá el turno de atacar. A y D toman cartas de la baceta para completar sus manos.

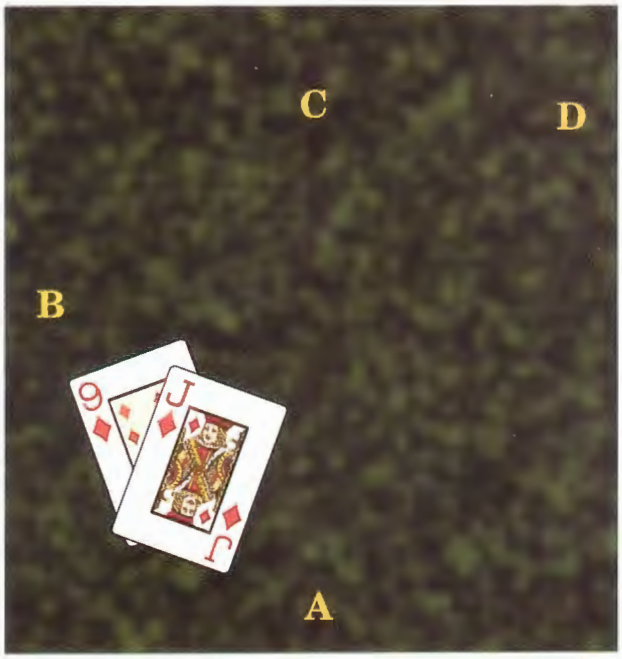


5 Después de que B haya recogido todas las cartas jugadas y los atacantes anteriores hayan recompuesto sus manos con cartas de la baceta, es el turno de C de ser el atacante principal, lo cual hace jugando una de sus cartas contra D, que es el nuevo defensor.

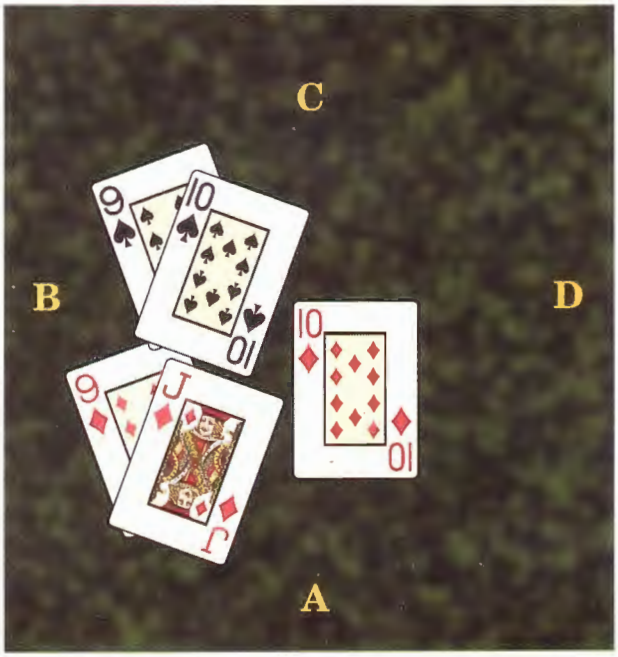
6 El jugador A se une a los ataque contra D con su siete de picas, ya que es del mismo índice que una de las cartas jugadas en el ataque del jugador principal. Recuérdese que la única condición para atacar es hacerlo con una carta del mismo índice que otra expuesta en el mismo turno de juego.



7 A pesar de sus numerosos triunfos, el jugador D no puede rechazar todos los ataques, por lo que debe recoger todas las cartas. Obsérvese que recupera todos sus triunfos y que las cartas que recoje son altas. Los jugadores A y C (los atacantes) toman nuevas cartas de la baceta.

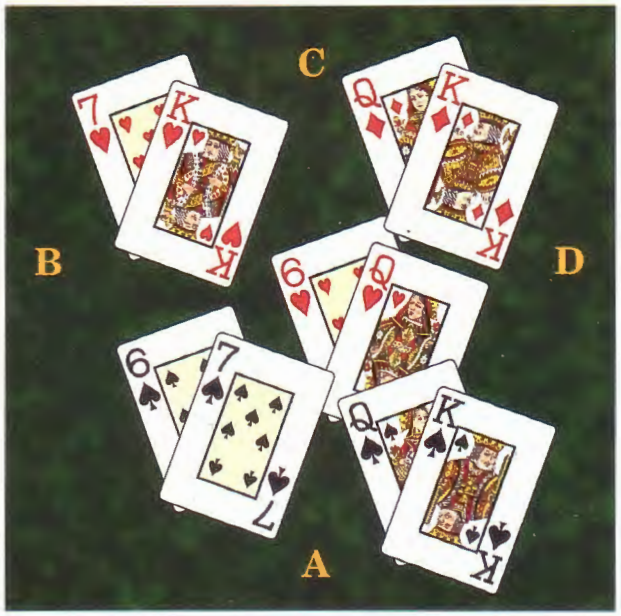


8 Tras perder su turno de atacar el jugador D, por no poder defenderse de todos los ataques recibidos, otra vez el jugador A se convierte en el atacante principal contra B, que logra rechazar el primero de los ataques.

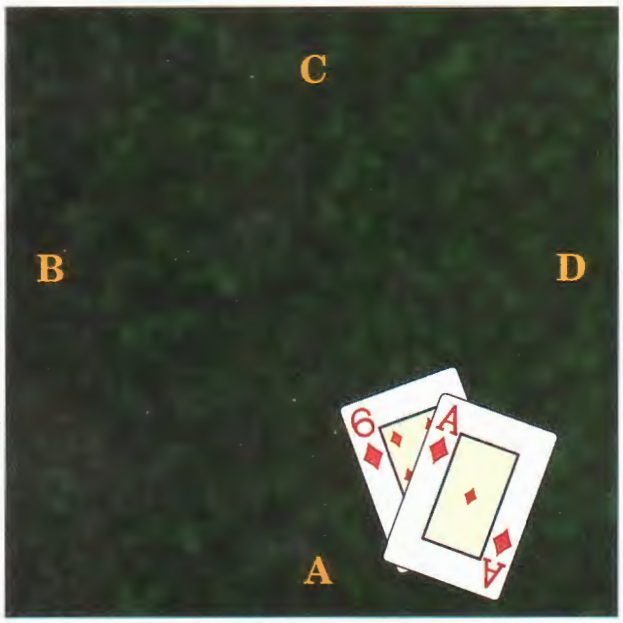


9 Después de ganar un segundo ataque, el jugador B no puede ganar el tercero y debe recoger las cartas. Como el jugador D tiene más de seis cartas, no puede tomar de la baceta, pero sí el jugador A.

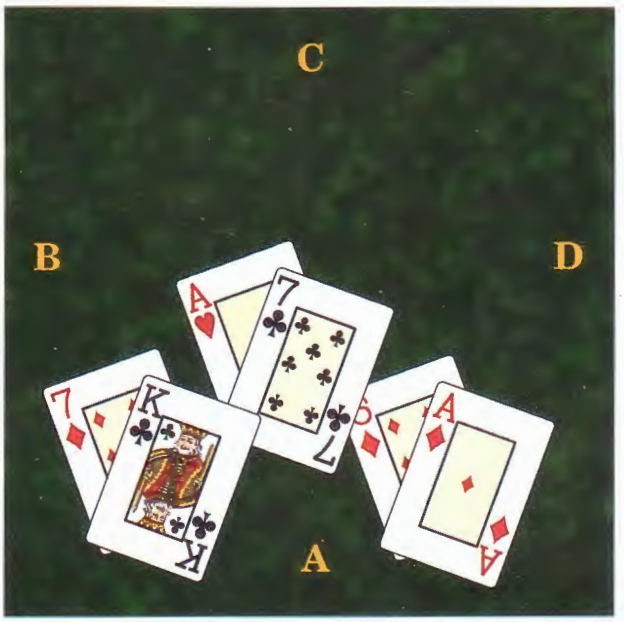
10 La situación se repite. El jugador B también pierde en esta ocasión la posibilidad de atacar, ya que no ha podido defenderse con éxito en el turno precedente, por lo que le corresponde al jugador C ser el atacante principal contra D, lo que hace con el seis de corazones.



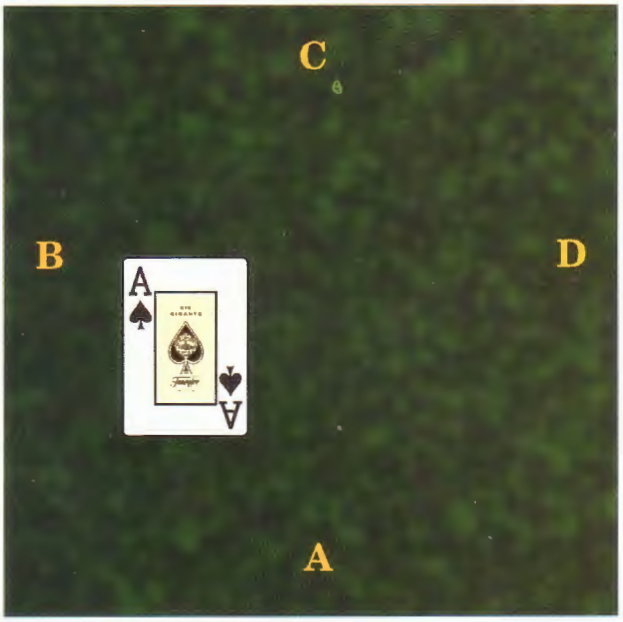
11 En esta ocasión el jugador D consigue vencer todos los ataques de los que es objeto, por lo que todas las cartas utilizadas en el turno serán eliminadas del juego. C, el atacante principal, es el primero en tomar cartas de la baceta y la agota, por lo que ahora C, D y A quedan con menos de seis cartas cada uno.



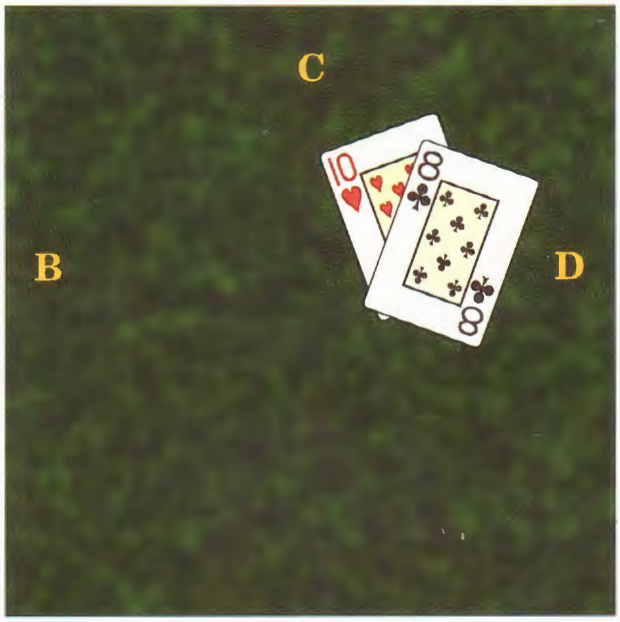
12 Tras haber conseguido ser el primer defensor que ha resultado vencedor de todos los ataques de los que ha sido objeto por parte de todos los jugadores, D se convierte en el atacante principal contra A, que será por primera vez defensor.



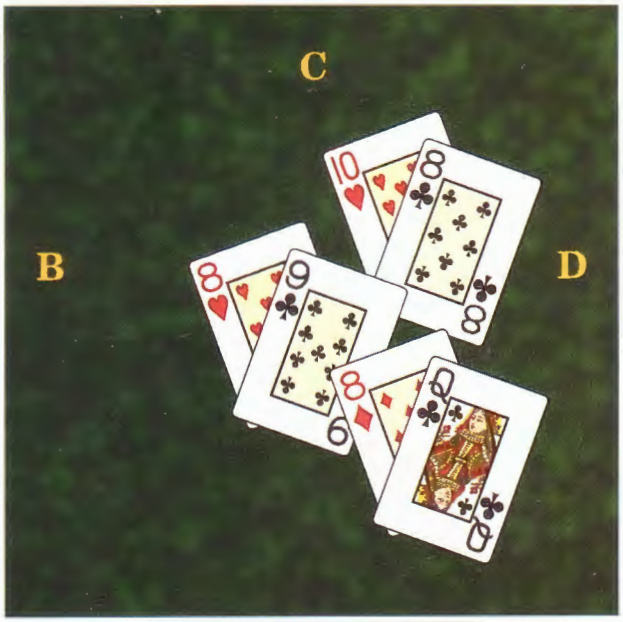
13 A consigue ganar los tres ataques de los que es objeto y se convierte así en el nuevo atacante principal. Sólo le queda una carta, ya que no puede rehacer su mano al haberse terminado las cartas de la baceta en el turno anterior.



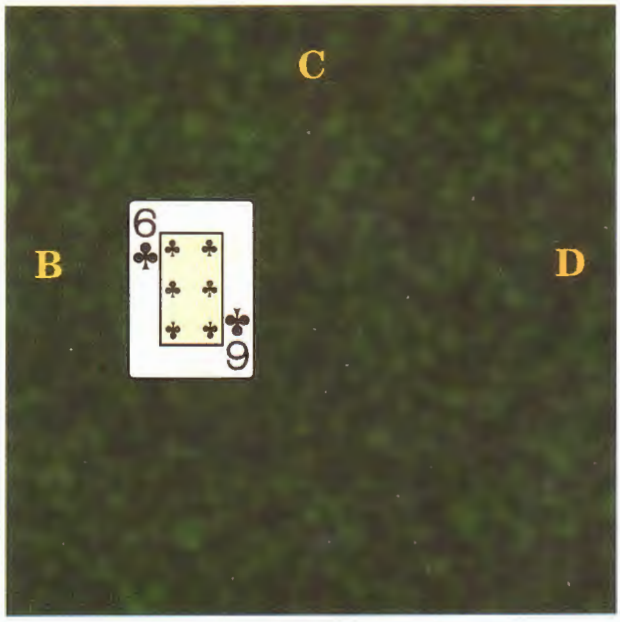
14 Tras ser un defensor victorioso, A juega como atacante principal su última carta contra B. Éste toma la carta de ataque y termina el turno, por lo que no puede sufrir nuevos ataques. El jugador A consigue el objetivo de quedar eliminado al haber jugado todas sus cartas, bien como defensor, bien como atacante.



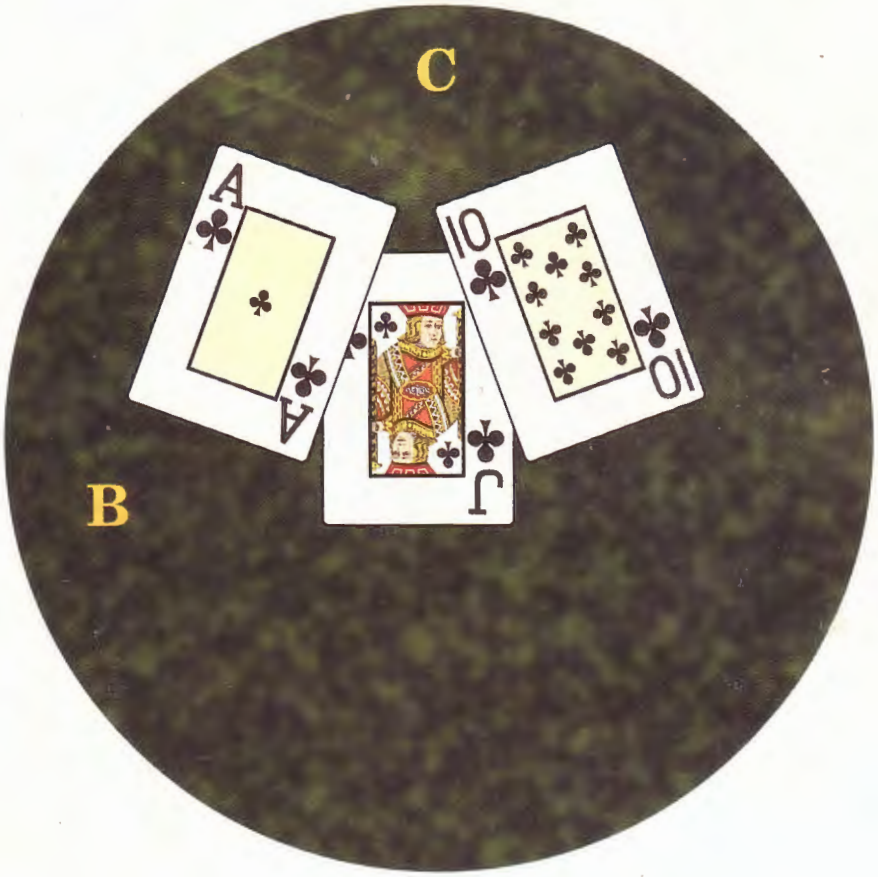
15 Tras haber recogido el jugador B la carta de ataque, el turno de atacar pasa al jugador C que vuelve a atacar al jugador de su izquierda, D. Éste gana el ataque del diez de corazones jugado por C utilizando para ello una de sus cartas de triunfo (el ocho de tréboles).



16 El jugador B también ataca a D, que se defiende de los ataques con sus cartas de triunfo. Los ataques contra D cesan al terminársele las cartas, por lo que también queda eliminado este jugador.



17 Sólo quedan los jugadores B y C, por lo que le corresponde a éste seguir jugando como atacante principal, ahora contra B (sentido antihorario). La carta jugada por C, un triunfo, es tomada por B, que no tiene triunfos y no puede ganarla.



18 El jugador C, que es el atacante principal, muestra sus tres últimas cartas para que B vea que son de triunfo, por lo que se las tendrá que llevar y no podrá ganar. De este modo, C se queda sin cartas y B se convierte en el durak. Ser el durak supone también hacerse cargo de la tarea de dar las cartas en la siguiente partida de durak, una tarea que en este juego se considera indigna.

En cada turno del durak, después del primer ataque defendido, los siguientes atacantes deben jugar cartas «iguales» a las expuestas, es decir, del mismo índice, mientras que el defensor (único, aunque se juegue por parejas) debe jugar cartas superiores a las de ataque. Estas cartas del defensor deben ser del mismo palo o de triunfo, por lo que claramente se ve que el defensor está en desventaja.

Pero, en ciertos casos, el defensor puede minimizar esta desventaja tomando la primera carta de ataque (aunque pueda ganarla), con lo que termina el turno y no se ve obligado a defenderse de nuevos ataques. Además, tiene la posibilidad de desprenderse de esta carta «extra» en el siguiente ataque a otro jugador.

Atacar con cartas bajas da más ventajas al defensor, pero atacar con las cartas altas impide usarlas contra los ataques.

Conviene ayudar a defenderse al jugador de la derecha (sin atacarle o atacándole con cartas de las que se puede defender), ya que así se le eliminan las cartas que luego le servirán para atacar.